ANIME LAND

NUMERO 5

ISSN : 1148-0807 (BIMESTRIEL ANNEE 1992 - 25,00 Frs.)

FESTIVALS A GOGO

LEIJI MATSUMOTO

DOSSIER : NADIA

AKIRA - UROTSUKIDOJI - LODOSS WAR

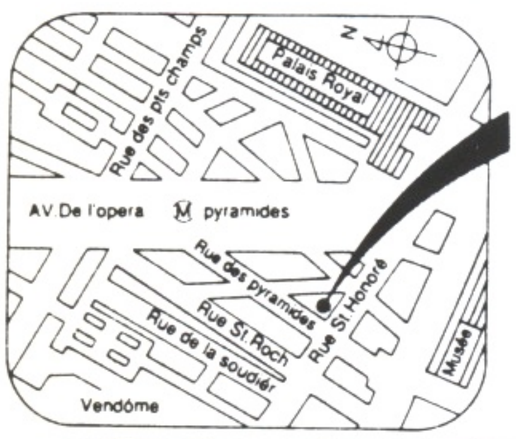
Librairie

junku

La Librairie JUNKU

- Mangas
-CD, K7, vidéos
-Magazines et journeaux japonais
-revues spécialisées sur l'animation
-Animé goods, cartes plastiques, sous-mains, critérium, mouchoirs, etc.

Ouverture de 10h à 19h - sauf Dimanches et Fêtes



262, rue Saint-Honoré 75001 PARIS
Tél. (16-1) 42.60.89.12
Fax. (16-1) 49.29.04.84

GEGE le CHINOIS -
MARSEIL CAFE - L'OMBRE DE SAINO - VOYAGE POUR TOUS

LA PASSERELLE
26 rue des 3 MAGES 13006
14h30-19h : 91 42 26 07 MARSEILLE

MANGA

COMICS &

ACHAT - VENTE

MANGA, COMICS, BD, K7, C.D., VINYL

POUR TOUTE REPONSE À VOTRE COURRIER, VEUILLEZ JOINDRE UNE ENVELOPPE TIMBRÉE, LIBÉLLÉE À VOTRE ADRESSE.

LIBRAIRIE TOUTENCARTOON

BANDES DESSINÉES,
d'occasions et neuves
COMICS-POSTERS-MANGAS
Ouvert de 13h00 à 19h00
sauf le lundi

ANIME LAND 5

ANIMARTE

15 rue de PHALSBOURG
75017 PARIS

Ce numéro est dédié à la regréttée cinquiéme chaîne de télévision...

EDITORIAL

Le domaine de l'animation peut vous faire dêcouvrir bien des horizons, les immenses capacitês de ces images mouvantes qui nous fascinent tous ont conduit bien des auteurs à rêaliser des Dessins Animês à caractêre fantastique ou de fiction. La seule rêalisation d'un univers d'images animêes est lui même fantastique, rien de rêel dans tout cela, du rêve et beaucoup de savoir faire artistique : Voilà ce qui compose les chefs-d'oeuvres du dessin animê. Du côtê occidental, rares sont les sujets rêalistes abordês par WALT DISNEY ou DON BLUTH. Des animaux qui parlent, des combats êpiques tirês de nos plus grands chefs-d'oeuvres de la littêrature fantastique (Tygra la glace et le feu, le Vol des Dragons...), des voyages sidêrants à travers des espaces inconnus, les titres ne manquent pas et sont loin de s'êpuiser.

Dans cet univers particulier qu'est la JAPANIMATION, nous pouvons êgalement trouver une majoritê de ces sujets. Toutes les oeuvres d'Hayao MIYAZAKI sont d'ordre science-fictionnel (NAUSICAA, LAPUTA) ou fantastique (TOTORO, KIKI). Elles ont, et pour cause, toutes obtenues un succês grandiose. Le rêve, l'irrêel et l'imaginaire restent des matiêres inêpuisables ou peuvent s'inspirer les plus grands auteurs à la condition qu'ils sachent retrouver leur âme d'enfant, cet esprit si ouvert que l'on peut tout croire, tout rêaliser, tout crêer.

Nous aurons l'occasion dans les prochains numêros d'ANIME LAND d'aborder ces sujets qui nous passionnent et nous font rêver. C'est dans une infime partie du rêpertoire fantastique et de la science-fiction que nous vous invitons à voyager à travers ces quelques pages...

ANIMELAND N 5 MAI 92, BIMESTRIEL À BUT NON LUCRATIF PUBLIÉ À SEUL BUT D'INFORMATION EST ÉDITÉ PAR L'ASSOCIATION ANIMARTE. DIRECTEUR DE PUBLICATION : Cédric LITTARDI, REDACTEUR EN CHEF : Yvan WEST LAURENCE. MARKETING : David SCHMIT. SECRÉTAIRES DE RÉDACTIONS : Jean-Benoit SYLVESTRE, Philippe LHOSTE, Valérie BOURBON, Muriella ROMANIELLO. ILLUSTRATEURS : Frederic BRON, Patrick DOAN et Marc CREVISY. REDACTEURS : Keiko KATSUMURA, Cédric LITTARDI, Philippe LHOSTE, Olivier, Jean-benoit SYLVESTRE, Nicolas RIMBERT, Valérie BOURBON, Christelle DESHAYES, Effer, Cécile BOSC, AkiHiro SAKUMA, HIKARU, Sébastien BERTRAND. La couverture est dessinée par Françoise RABY. Cette publication étant susceptible de comporter des erreurs (nul n'est parfait!) nous vous prions de bien vouloir nous excuser à l'avance des éventuels désagréments que cela pourrait causer. Pour toute correspondance ou demande d'abonnement, veuillez adresser votre courrier à ANIMELAND-ANIMARTE : 15 rue de Phalsbourg 75017 PARIS; minitel 3614 CHEZ*ANIMELAND. Pour toute réponse veuillez joindre une enveloppe timbrée. Le contenu des articles n'engage que leurs auteurs et ne correspondent pas forcément à l'opinion du journal. La reproduction et l'utilisation des textes, graphiques et dessins sont interdites sans l'autorisation écrite de leurs auteurs et de l'éditeur. ISSN-1148-0807. Si vous avez lu tout ça, c'est que vous avez vraiment du temps à perdre. Le rédacteur fou.

J D impressions - Paris

SOMMAIRE

TOP DES HEROINES 4
FESTIVALS 6

L'ANIMATION

LEIJI MATSUMOTO 13
DOSSIER NADIA 17
LODOSS WAR 24
UROTSUKIDOJI 26
STAR TREK 29
ROBOT STORY 30
PATLABOR 32
LES MOOMINS 34
SILENT MOEBIUS 36
DIRTY PAIR 39

MANGA

DESSINATRICES 41
MANGA US 43

MARKETING ET DROITS DERIVÉS

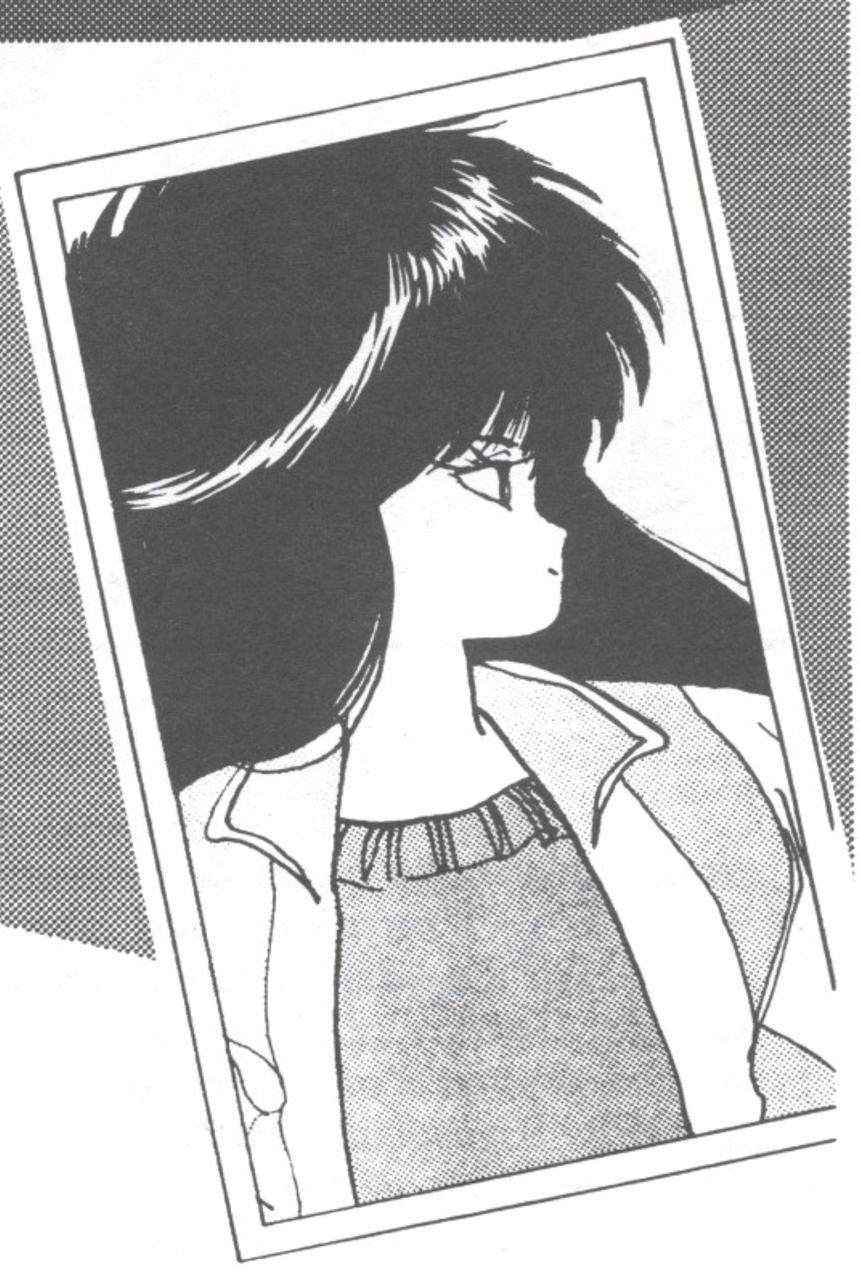
JOUETS TORIYAMA 44
JEUX : GUNDAM F-91 45
JDR : LAMU ? 46

LIRE, ECOUTER, VOIR 47
CD : AKIRA
MAGAZINES, ÉMISSIONS, VIDÉOS

LA PAGE ANIMARTE 49

NEWS ET BRÈVES 50

TOP DES HEROINES



Nous ne pouvons malheureusement pas vous donner des résultats décisifs pour ce vote car nous n'avons pas reçu assez de réponses, nous ne pouvions retarder le tirage de ce numéro pour cela, c'est pourquoi nous vous demandons de bien vouloir nous écrire et crier bien fort le nom de vos héroines. Résultat dans le prochain numéro. En attendant voici les résultats de l'ANIME GRAND PRIX du journal ANIMAGE de Mai 92.

Vous avez voté pour elle :

MADOKA AYUKAWA

ANIME GRAND PRIX '92...

CLASSEMENT DES MEILLEURS PERSONNAGES DE DESSIN ANIMÉ

1. Nausicaa (kaze no tani no naushika)
2. Nadia (fushigi no umi no nadia)
3. Son goku (Dragon ball Z)
4. Lamu (urusei yatsura)
5. Hayato (Cyber Formula Sugo)
6. Ranma Saotome (Ranma 1/2)
7. Ryo Saeba (City Hunter)
8. Shitta (Tenku no shiro Laputa)
9. Burido (Cyber Formula Sugo)

ex. Wataru (Wataru)

10. Kyoko Otonashi (maison Ikkoku)
11. Lupin (Lup^in the third)
13. Kiki (Majo no Takkyubin)
14. Noa Izumi (Patlabor)
15. Rabi (Granzort)
16. Tollanks (Dragon Ball Z)

ex. Madoka Ayukawa (Orange Road)

17. Shao Azunaburu (Gundam)
20. Noriko Takaya (Top o nerae ! Gunbuster)

CLASSEMENT DU MEILLEUR DESSIN ANIME

1. Kaze no tani no Naushika (Nausica)
2. Fushigi no umi no Nadia (Nadia ou le secret de l'eau bleue)
3. Cyber Formula GPX
4. Tenku no Shiro LAPUTA
5. Dragon Ball Z
6. Wataru 2
7. Ranma 1/2 Nettohen
8. Urusei Yatsura
9. Top o nerae ! Gunbuster
10. Lupin the third - Cagliostro no shiro (Edgar detective cambrioleur)
11. Saint seiya (Les Chevaliers du Zodiaque)
12. Maison Ikkoku (Juliette je t'aime)
13. Grazort
14. Shurato
15. Majoo no takkyubin KIKI
16. Z GUNDAM
17. Lamune
18. Samurai troopers (les samurais de l'éternel)
19. Patlabor (série TV)
20. Patlabor
21. City hunter 2 (Nicky Larson)
22. tonari no TOTORO
24. Wataru (adrien, sauveur du monde)
25. Touch (Théo)
26. Yokoso Yoko
27. Zillion
28. Conan, the boy of the future (sur FR3, il y a quelques années...)
29. Gundam Char counter attack
30. Sherlock Holmes
31. Honneamise no tsubasa
32. Gundam
33. Orange road (max & compagnie)

34. City hunter 91
35. Gundam ZZ
36. Lodoss War
37. Sazae san
38. Ranma 1/2
39. Dragon Ball
40. Macross (robotech)
41. Minky momo (gigi)
42. Dragon quest
43. Creamy mami
44. Sagittarius
45. Captain tsubasa (Olive et tom)

longtemps pour voter et éventuellement pour envoyer des illustrations de vos héroines favorites. Alors n'hésitez pas, votez !!! Les premiers votes ont indiqué une tendance pour Madoka Ayukawa, dans Max et compagnie (ORANGE ROAD), mais rien n'est encore joué...

Voilà, c'est fait, vous avez sous les yeux une partie des résultats de l'ANIME GRAND PRIX, grand concours annuel au Japon. Dans le numéro de mai de la célèbre revue japonaise ANIMAGE sont parus ces résultats, et nous ne pouvons nous empêcher de vous en faire part. Nous avons jugé bon de remplacer les résultats du Top des Héroines, ce qui aura le double avantage de vous laisser plus

ANGOULEME 92

I- Conférence : "De la bande dessinée au dessin animé, réussites et échecs"

(CNBDI - Angoulême)

Présentation des participants :

- Hélène FATOU, directrice de DARGAUD FILMS (auparavant chargée de la programmation jeunesse sur FR3)

- Claude CONRAD, professeur de dessin animé au C.F.T. GOBELINS (formation de dessinateur d'animation)

- Jean-Yves RAIMBAUD, réalisateur de dessin animé et directeur artistique de la société JINGLE (travaille actuellement sur la série Manu, d'aprés le personnage créé par Frank Margerin)

- Philippe GRIMAULT, directeur du studio Ellipse

- Frank MARGERIN, auteur de B.D.

Jean-Yves RIMBAULT : - pour donner une définition des studios JINGLE, je dirai que nous avons une démarche un peu particulière en ce qui concerne la B.D. et le Dessin Animé. Nous avons développé deux options :

. option traditionnelle : adapter des séries de B.D. assez connues en Dessin Animé.

. option consistant à demander à des auteurs de B.D. de créer pour le dessin animé, ce qui évite des problèmes d'adaptation et surtout de fidèlité aux personnages (parfois il s'avère qu'un personnage animé soit peu fidèle à l'idée que s'en faisaient les fans de la B.D.).

On a demandé à Margerin de créer "Manu" qui est donc un personnage de dessin animé avant d'être un personnage de B.D. Dans le même style de démarche, nous avons d'autres projets : Grodada de Charlie SCHLINGO par exemple. Cette collaboration entre le dessin animé et la B.D. permet, à travers les deux possibilités dont nous avons parlé (adaptation et création), de favoriser de meilleures chances de trouver des sujets originaux et nouveaux, et de se démarquer des productions américaines et japonaises.

Ph.GRIMAULT : on peut évoquer à ce propos les dessinateurs de B.D. et de dessin animé qui commencent à se rejoindre et à se connaître. Ce n'était pas le cas il y a une dizaine d'années : on avait affaire à deux milieus totalement hermétiques. Evidemment, il existe un aspect de difficulté d'adaptation. Mais, il ne faut pas négliger le vivier de création que représente le milieu de la B.D. Le travail de collaboration et de création s'effectue entre producteurs, réalisateurs et dessinateurs. N'oublions pas l'aspect économique.

C. CONRAD : la difficulté du travail entre les auteurs et les cinéastes amateurs est de réussir l'interface. C'est d'ailleurs le thême de ce débat : "réussites et échecs". Celles-ci se situent dans l'interface.

H. FATOU : l'opinion de claude CONRAD est d'autant plus intéressante qu'en tant que professeur, il connait aussi bien le point de vue de ses collègues que celui de ses élèves, futurs créateurs.

C. CONRAD : les élèves du C.F.T. GOBELINS se destinent à l'animation. Ils sont pour la plupart très branchés B.D. mais leurs cursus d'enseignement les obligent à laisser de côté la B.D. pendant le temps de leurs études. Certains y reviennet par la suite. Philippe GRIMAULT a fait la promotion de VUILLEMIN par exemple. Mais en reègle générale, on essaie d'abandonner l'idée de B.D. quand on embrasse la profession d'animateur de dessin animé.

H. FATOU : ce que vous dites est très important. Ce n'est pas parceque l'on sait faire une B.D. qu'on saura faire un dessin animé. C'est la même chose entre la fabrication d'un story board et d'une B.D. Un story board consiste -lors de la préparation du dessin animé- à faire sur des planches successives un script et des croquis qui peuvent ressembler à une B.D. On dessine ce qui va devenir petit à petit le déroulement du dessin animé. Mais ce sont des genres tout à fait différents.

C. CONRAD : là où on peut se retrouver très vite, c'est plutôt au niveau des scénaristes. Un scénariste peut être polyvalent et travailler à la fois dans le domaine de la B.D. et dans celui du dessin animé. D'ailleurs, il y a une tentative qui se fait depuis une dizaine d'années. Beaucoup de scénaristes B.D. vont vers le dessin animé. En France, il y a un gros besoin d'images, donc d'écriture.

J.Y. RAIMBAUD : Je ne veut pas me mettre systèmatiquement à contribution mais je crois que le problème des scénaristes de B.D. dans le dessin animé est loin d'être résolu. Le dessin animé -j'entends là le D.A. de séries télévisées- nécessite d'avoir (comme chez les américains) des "story-editors", c'est-à-dire des personnes qui maintiennent sur toute la durée d'une série (parfois 26 épisodes, parfois 52, là c'est plus difficile !), le langage particulier, l'ambiance de chaque dessin animé. Je crois qu'il y a un besoin en France de former des gens de façon à gérer de manière professionnelle le dessin animé qui est un domaine très particulier, avec ses codes, ses réutilisations, tout son langage qui n'est pas le même que celui du cinéma, bien que très proche pourtant. Mais il y a aussi toute une technique spécifique, tout un tas de ficelles que souvent les scénaristes de B.D. ne choisissent pas... Tout le travail que l'on doit faire avec eux comporte un certains nombres de difficultés.

C. CONRAD : je voulais souligner le fait que l'interface est plus facile avec les scénaristes qu'avec les créateurs de B.D. On parlait de Margerin tout à l'heure ; Jean-Yves RAIMBAUD a réussi à lui faire créer un personnage typiquement "dessin animé", sans employer un personnage déjà existant, qui dans la tête de certains auteurs peut-être quelque fois trahi par le Dessin Animé.

Question du public : Quand est-il du marché de la B.D. adulte par rapport au marché pour adolescent ?

H. FATOU : pour ma part, je ne suis pas dans l'édition, donc je ne peut que vous faire une réponse approximative. J'ai cru comprendre que la vente d'albums pour adulte paraît fonctionner assez bien, il y a eu un creu de vague et maintenant ça remonte. Il y a aussi une sélection de la part des éditeurs.

C. BOSC : les critiques considérent-ils le dessin animé - notamment les longs métrages d'animation- au même niveau que le cinéma ? Quel est son statut dans ce domaine ?

J.Y. RAIMBAUD : c'est un problème qui nous interesse tout particulièrement puisque nous sommes en train de travailler sur un projet important de long metrage. Je pense qu'actuellement, d'une façon globale, on a ciblé le dessin animé (même de long mètrage) sur les enfants. Je crois que l'on pourrait elargir les horizons à d'autres dessinateurs aux styles graphiques différents. Au niveau du long mètrage, on peut proposer des choses complètement originales. Actuellement il y a Disney, Don Bluth... Tout ça c'est la même chose ; je crois qu'il existe un énorme marché potentiel sur des projets un peu plus ambitieux. J'en suis totalement persuadé, il suffit de voir des films comme AKIRA par exemple, qui est un film d'animation japonais avec une réelle ambition et une véritable narration de cinéma. Là, il y a donc matière à réflexion pour les auteurs de Bande Dessinée et les réalisateurs de dessin animé, vers une

nouvelle voie...

H. FATOU : Savez-vous combien AKIRA a fait d'entrées en France ?

JY. RAIMBAUD : AKIRA a fait moins d'entrées en France proportionnellement aux U.S.A. ou au Japon où ce film a très bien marché. Il a été remboursé sur le Japon, il obtient un grand succès sur le marché vidéo. A partir de là, on peut le considérer comme une réussite totale, et comme une ouverture vers une nouvelle voie.

C. CONRAD : j'aimerai rajouter quelque chose au sujet du Dessin Animé "tout public". A travers le monde, toutes les expériences on a peu près marché que ce soit pour Disney, pour Astérix ou pour Lucky luke... Mais malheureusement, ces derniers temps, on a eu des echecs cuisants, par exemple le dernier long mètrage de PICHA. Les deux premiers avaient bien marché alors que le troisième a été un echec, et pour un co- producteur, cela peut-être financièrement dramatique. Par conséquent, les gens qui se penchaient sur ce marché sont devenus méfiants. Ce film s'intitulait le "Big Bang". Il n'a pas bénéficié du marché américain comme son prédécesseur : "Tarzoon, la honte de la jungle". Pourtant, s'il on prend "le chainon manquant", il avait très bien marché en Europe.

Ph. GRIMAULT : le dessin animé, tout naturellement, est tributaire de l'économie du cinéma. Il y a une dizaine d'années, lorsque les premiers films de PICHA sont sortis, il y avait encore un vrai public pour ce qui était "art et essais", cinéma marginal, etc... Bref, un public pour des films à moyens et petits budgets. L'animation, c'est tout de suite très cher quand on doit faire du "grand public", du "haut de gamme". Or, ce public a récemment disparu au cinéma. On a plus un marché possible pour l'art et l'essai de 200 à 400 films par an. On est passé maintenant à 100 ou 120 films et on produit de grands films qui, pour s'amortir, doivent rassembler un très large public.

H. FATOU : en ce qui concerne la France, le long mètrage d'animation, il n'y a jamais eu un très grand succès -sauf quelques exceptions- mais dans d'autres pays, cela marche très bien. C'est assez difficile de percer. La réussite d'AKIRA est très exceptionnelle et particulièrement intéressante. Le fait que ce film ce soit remboursé sur le Japon s'explique, il est japonais, d'où son énorme succès dans son pays d'origine. Je ne mets pas du tout en cause la qualité du produit. C'est malheureusement le marché qui est difficile en France.

JY. RAIMBAUD : AKIRA est un dessin animé qui a été réalisé par un auteur de Bande Dessinée, ce qui est quelquechose d'assez exceptionnel (voilà pour l'une des voies de la B.D. vers le dessin animé). C'est d'une part, un auteur de bande dessinée qui a fait un formidable story board, une magnifique réalisation, et qui prouve qu'en dehors d'un certain nombre de standards graphiques que le Japon ou les Etats-Unis nous imposent de la même façon au niveau de leurs longs mètrages, on a quelqu'un qui a réussi à faire une véritable création graphique. Je pense qu'AKIRA n'a rien d'un produit standard, justement par le fait que ce dessin animé soit réalisé par un auteur de Bande Dessinée. Quand je vois des auteurs comme Frank Margerin, Tardi ou Moebius qui ont su créer leurs propres univers, il y a matière à réflexion sur ce qui a été fait par Katsuhiro OTOMO sur Akira.

Question du public : Quelles sont les autres formes d'adaptation de l'univers de la B.D. au cinéma et ailleurs ? Je pense à des travaux effectués par Bilal sur des décors d'opéra...

C. CONRAD : il y a des travaux sur les "glass-paintings", frank avait fait des repérages pour des films...

F. MARGERIN : j'avais fait des décors et des costumes pour une opérette. C'était assez amusant parceque justement ils voulaient que ce soit un truc complètement B.D., et cela n'avait rien à voir avec ce que je faisait d'habitude. C'était un western qui s'intitulait "colorado", il y avait un saloon, le grand Canyon, et tout était dessiné avec un grand trait noir, façon B.D.

(....)

C. BOSC : considérons qu'il existe des difficultés pour l'exploitation en salle, est-ce qu'il existerait un public pour l'exploitation sous forme de vidéo cassettes ?

JY. RAIMBAUD : je sais qu'à Hong Kong par exemple, il existe des réseaux pirates de cassettes vidéos... Aux états- unis, certains dessins animés de long métrage sortent directement en vidéos sans passer par l'exploitation en salle (ndrl : les OAV au Japon... depuis des années).

H. FATOU : le secteur des cassettes pour enfants représente 25 % de la production, avec 7 à 8 millions de vidéos vendues en France. Malgré cela, on n'arrive pas à rentabiliser à 100 % une production de dessins animés.

C. CONRAD : à côté de cela, le marché allemand marche plutôt bien. Certaines séries ont été fabriquées initialement pour le marché vidéo (je pense à mordillo par exemple). Et maintenant cela passe sur les chaines de TV. En revanche, les français n'achètent pas les produits issus du merschandising (produits dérivés).

H. FATOU : les vidéocassettes marchent très bien pour les enfants, mais le coût de production ne suffit pas pour être amortis à 100 % par la vidéo. S'il n'y a pas de ventes aux chaines TV, on ne peut pas amortir une production de dessins animés en vidéo cassette, mais c'est un complément tout à fait significatif.

C. CONRAD : tout à l'heure, on a prononcé le mot "merchandising", qui peut être très important et qui semblerait en baisse à l'heure actuelle. Il y a eu quand même de très grosses réussites dans ce domaine. Par exemple, les Schtroumpfs qui ont représenté une marge très profitable autour des personnages, qui ont permi de réaliser plusieurs séries à la suite, je crois...

H. FATOU : on peut prendre GOLDORAK comme exemple tout à fait significatif. Pour ma part, j'ai produit sur FR3 "Ulysse 31" et "Inspecteur Gadget" qui ont très bien marché. Mais il y a eu aussi une dispersion dans le marché dûe à une forte production du merchandising. L'importance du nombre des produits dérivés a permi d'intensifier la concurrence. Cet élément a joué un peu contre le merchandising, mais il reste un apport important, la production est obligée d'en tenir compte, car on a jamais assez d'argent pour produire.

INTERVIEW "Claude CONRAD, professeur de dessin animé au CFT GOBELINS (Paris).

Cécile BOSC : pourriez-vous tout d'abord vous présenter brievement ?

Claude CONRAD : je ne suis qu'un pauvre enseignant en dessin animé. J'en fais profession donc j'en vis, et j'exerce un métier qui m'intéresse parceque je travaille avec des gens de mon âge (même si en fait je suis bien plus agé, je veux dire par là qu'ils sont tous majeurs). Ils aiment ce qu'ils font, ils ont envie de devenir animateurs. C'est une profession qui, à l'heure actuelle, est pourtant assez difficile, mais qui commence à être reconnue par l'université. Pour la première fois, cette année, les élèves sortiront avec un diplôme universitaire de dessin animé. Il s'agit d'un DEUST en 2 ans (c'est l'équivalent du DEUG mais plus spécialisé). Si on parle du cursus, les élèves vont énormement travailler le modèle. Ils ne font plus d'études de dessin (celles ci ont été faites antérieurement dans des écoles). Ils doivent absoluement bien connaitre tout ce qui concerne le dessin, le décor, et bien maitriser la couleur. Au niveau du CFT GOBELINS, ils n'auront plus qu'à apprendre le mouvement essentiellement, et à s'attaquer à la réalisation en deuxième année, réalisation de séquences selon certains timings d'au moins une ou deux minutes de travail de fin d'année.

Sachant que l'on travaille en système d'Unités de Valeur à acquérir, il y a également des U.V. en histoire du cinéma et en histoire du Dessin Animé en particulier. Cela leur donne donc un DEUST qui peut les emmener au dela, à l'université Paris VIII (ce sera la première fois l'année prochaine) pour préparer une licence en audiovisuel spécialité Dessin Animé, puis une maîtrise, au dela sur un doctorat en Dessin Animé. Mais je crois que les tout premiers lauréats n'arriveront que dans 5 ou 6 ans.

C.B. : pendant la conférence sur le Dessin Animé, j'ai posé une question à laquelle on m'a répondu d'une manière un peu évasive. La question était la suivante : quel est le statut du Dessin Animé ? Est-ce qu'il est considéré au même titre que le cinéma par les critiques et par le public ?

C.C. : par les critiques, c'est totalement subjectif. Il en existe mais ils ne sont pas légion. Souvent ce sont des spécialistes, ils ont tendances à encenser le dessin animé et ne sont pas très objectifs (je ne dit pas cela en crachant dans la soupe pour autant !). J'aurais pu le dire hier (cf. conférence) en fait, la majorité des critiques de cinéma ne connaissent pas le Dessin Animé, ne s'y intéressent pas. Pour eux, il n'existe qu'une seule forme d'art, c'est le 7eme, pas le notre.

Ce qui fait qu'un critique qui voudrait s'interesser au D.A. est absoluement obligé d'assimiler toute la technique et bien souvent il se refuse un peu à "mettre les doigts" dans un métier qui prend sa source dans cette même technique. Néanmoins, je peux citer Michel Roudévitch, qui écrit dans "Sonovision" et dans "Libération". Il arrive à faire des critiques assez proche de ce qu'est le métier de l'animation en particulier. Masis au delà, souvent, la personne ne juge que l'esthétique du dessin et non le côté technique qu'elle n'est pas capable de pouvoir considérer objectivement. C'est le reproche que je pourrais faire -si reproche il y a- aux critiques de dessins animés.

.C.B. : Que faire pour sortir le dessin animé du ghetto dans lequel il est enfermé (d'après moi), puisque l'on considére qu'il est uniquement réservé aux enfants ou à des fans, souvent très connaisseurs (ndlr : festival du cinéma pour enfants de Corbeil Essonnes spécial Japon), comment faire pour le rendre un peu plus accessible au grand public ?

C.C. : on a abordé le problème hier, en parlant du dessin animé pour adulte... Les américains semble-t-il, sont très branchés dans ce sens là, on subit un certain nombre d'échecs. Les européens également. On a parlé du dernier film de Picha "le Big Bang" qui a été une catastrophe financière. Il a fait un nombre minimum d'entrées en France, finalement il n'a pas été reconnu par le public de son pays d'origine, ce qui fait qu'il n'a été acheté absoluement par personne.

Tout le dessin animé en fait les frais. On a un retour de bâton énorme autour de ce film qui a peut être été mal compris ou mal pensé par le réalisateur, mais en tout cas, maintenant, il n'y a aucun dessin animé réalisé en long mètrage en France, alors que depuis ces 20 ou 30 dernières années, il y en avait toujours soit pour enfant, soit pour tout public (par exemple Astérix). Malheureusement, il semblerait que le marché demande plutôt une image pour enfant. C'est désolant, j'en suis le premier attristé. Mais personne n'a donné d'explications à cela au colloque d'hier.

Où commence le marché pour adultes ? (puisque malheureusement, les producteurs parlent en terme de marché). Est-ce que l'on doit forcément se diriger vers le long mètrage pornographique comme semble le conseiller certaines personnes ??

Je crois qu'il y a suffisemment de sujets intéressants dans la B.D., par exemple, chez Hugo Pratt, chez Comes... Pourquoi pas un long mètrage d'après "silence" de Comes ? J'ai eu la chance de fabriquer 8 minutes sur "Silence". L'auteur était très content de l'ambiance qui avait été donnée, tou le monde en était satisfait, mais malheureusement jamais un producteur ne s'est penché sur cette B.D. qui avait pourtant reçu un grand prix de la ville d'Angoulême. Personnellement, je pense qu'il existe un marché, alors que les producteurs affirment le contraire, je crois que c'était l'idée du colloque d'hier. On a un mur en face de soi et on nous dit d'une part : "il faut faire du dessin animé pour enfant" ou alors "il faudrait peut-être faire du dessin animé porno". Je ne partage pas ces opinions.

C.B. : moi non plus. Pour moi, un dessin animé pour adulte doit développer une intrigue plus complexe, des enjeux plus détaillés...

C.C. : tout à fait, c'est pour cette raison que j'ai cité le cas de "silence", qui est un merveilleux sujet, un scénario hyper découpé ; c'est tout fait : il n'y a qu'à reprendre cette B.D., la découper et l'animer. La seule chose qui manque, c'est l'argent.

C.B. : "Hugo Pratt a fait un film intitulé "jesuit joe", par exemple, mais malheureusement en image réelle et pas en animation, c'est très dommage...

C.C. : il y a un marché potentiel autour des B.D. de Pratt, pourquoi ne se développe-t-il pas ? Je ne peut y répondre.

C.B. : on dit qu'il n'y a pas de public, mais c'est faux. Etant donnée la notoriété de Pratt, je pense qu'un dessin animé serait bien perçu par le public.

C.C. : mais le public, ce sont les parents, tout commence par une question d'enseignement justement... Je crois qu'hier on a abordé le problème trop rapidement ; le dessin animé coûtant tellement cher (en coût minute), on est obligé de parler en termes de rentabilité. Une minute d'animation sur "Silence" par exemple : pour faire vraiment de la "full-animation", quelque chose de beau, qui plaise à l'auteur, qui soit une réussite, il faudrait parler d'un coût d'environ 150 000 francs la minute. Pour avoir une bande son qui colle bien, on doit être obligé de dépenser une somme équivalente. Or, multiplier par la durée totale du film (je pense que cela ferait un magnifique 60'), la somme est collosale, et les producteurs ne sont pas prêts. Ils ont l'impression que la réussite dans les salles ne sera pas à l'avenant de l'apport financier qu'ils ont faits. J'en ai parlé plusieurs fois hier lors du colloque : un producteur veut être avant tout sûr de son engagement financier.

FESTIVAL DE CORBEIL
rien à jeter...

Du 17 février au 14 mars 1992 s'est déroulé le 13éme festival du cinéma pour enfants; le pays invité était le Japon. Nous nous y sommes rendu et voila un aperçu de ce qui y était présenté en attendant que nous revenions sur certains sujets plus en détail dans le prochain Anime Land

Le festival de Corbeil a présenté plusieurs long-métrages des trois plus célébres cinéastes d'animation japonaise.

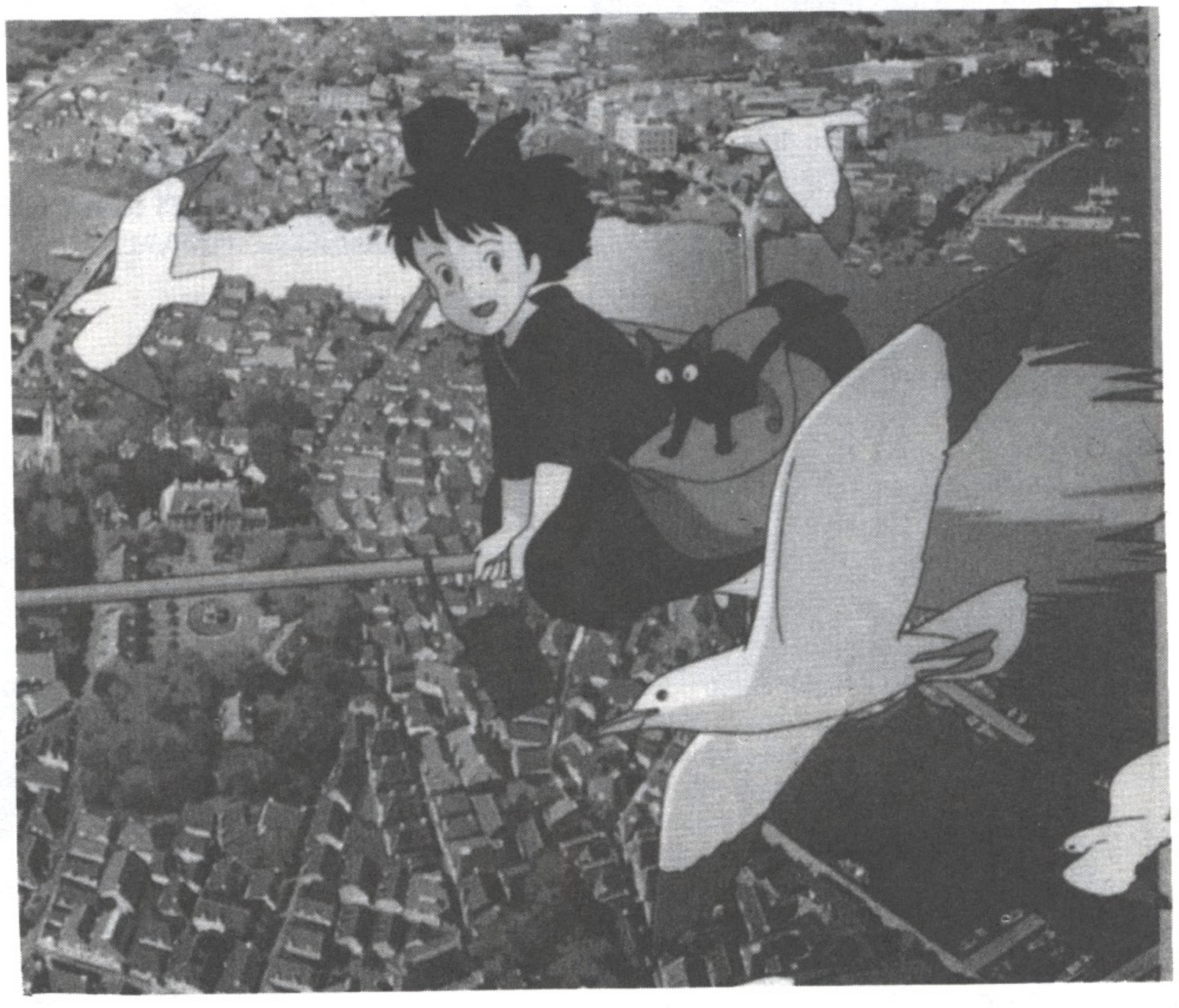
-OSAMU TEZUKA: Considéré comme le Walt Disney nippon, plus simplement le créateur de tout les litemotivs du DA japonais tant dans les sujets que dans la forme, cette auteur est connu en France pour trois de ses oeuvres: JUNGLE TATEI (Le roi léo), TETSUWAN ATOMU (Astro le petit robot), et RIBON NO KISHI (Le prince saphir).

-HAYAO MIYASAKI: Le génie de cette derniére décennie est le digne successeur de TEZUKA, il s'est depuis longtemps fait reconnaitre par sa version de "LUPIN III", sa série fétiche "CONAN, le fils du futur" qui donnera la plupart des thémes réexploité en 1984 et 1986 dans ses films "NAUSICAA de la vallée du vent" et"LAPUTA, le chateau du ciel". Toutes ses productions sont des succés, "TOTORO" et "KIKI, delivery service" sont devenue des références tant par la qualité de l'animation et des décors, la musique ou les couleurs, que par la profondeur des thémes abordés (dans un style fantastique)! Nous n'en attendons pas moins de "PORCO ROSSO" qui sort bientot au japon.

-ISAO TAKAHATA: Aussi connu que Miyasaki et obtenu la méme réputation de qualité car ce sont des collaborateurs de longue date, ils travaillent d'ailleurs dans la méme boite de production (GHIBLI studios). Ces oeuvresles plus connus sont ses deux derniers films d'animation: OTARU NO HAKA , "le tombeau des lucioles" présenté au festival d'ANNECY 91 (voir ANIME LAND 3) et ONLY YESTERDAY, "les souvenirs ne s'oublient jamais!"

Les projections se sont effectués en traduction simultanée. Les journées officielles d'ouverture se sont déroulées du jeudi 27 Février au mardi 3 Mars inclu (voir programme).

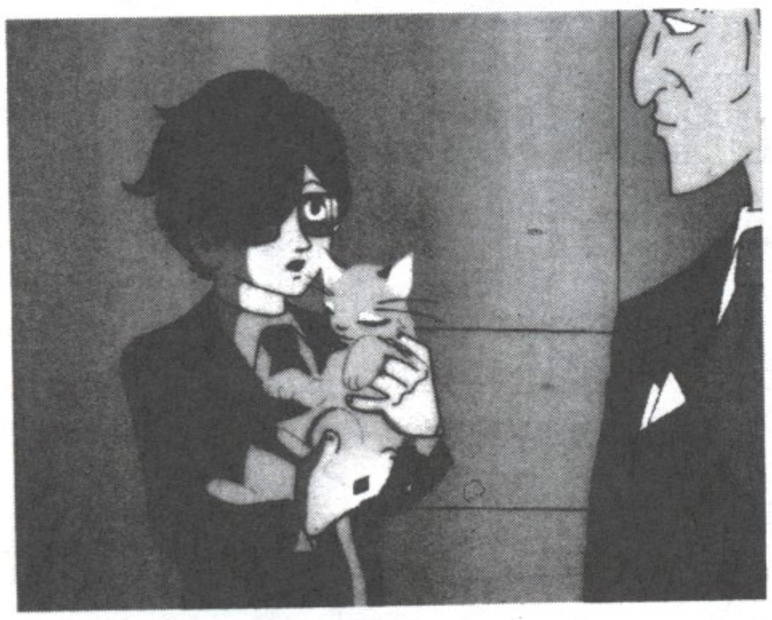
Le 13eme Festival du Cinéma pour enfants de Corbeil- Essonnes a été pour nous un fantastique réconfort : il représenta l'opportunité inespérée de démontrer à un large public la qualité intrinséque et la subtilité de grands chefs d'oeuvre de l'animation japonaise, et ce dans des conditions exceptionnelles (salle de cinéma, écran géant, traduction simultanée etc...). Nous tenons du fond du coeur à remercier l'ensemble de l'équipe de Mr Alain LECLERCqui a réussi là un véritable coup de maître, fort de leur expérience unique dans l'organisation de festivals, acquise depuis les premiers jours de ce festival du Cinéma pour enfants. La variété et le nombre des films (pour la plupart diffusé pour la premiére fois hors-Japon !), la qualité du travail des interprêtes (éreintant il faut avouer), ainsi que le petit concours improvisé au sujet des affiches ont tous contribué au succès de l'ensemble, et nous pensons que ce 13eme festival marque un premier pas vers l'acceptation du dessin animé en tant que moyen d'expression privilégié de l'imaginaire. La sélection était excellente. La seule chose que nous pourrions reprocher à Mr LECLERC et aux personnes qui ont pris la parole le jour de l'inauguration est la suivante la vision stéréotypée des séries télévisées qui est la leur, surtout répétée X fois à la chaine, a nuit trés certainement à leur clairvoyance dans le DA japonais (voir "HUMEUR" dans AL 4). Mais qu'importe nous



diriez)vous, ils ont réalisé un exploit que personne ne croyait possible, alors encore une fois bravo !

Au delà des espoirs des enfants en lesquels croyaient les organisateurs, ce festival a eu une double utilité matérielle. Pour les japonais, le festival a servi de test (concluant) du marché français et européen, et on peut s'attendre à voir les choses bouger d'ici quelques temps. D'autre part le festival n'a fait que confirmer la naissance d'une caste de "japanimefan", les rencontres furent nombreuses mais beaucoup de têtes parmi ces connaisseurs nous étaient connus. Si l'on excepte la part de "brebis galeuses"(vente sous le manteau, prétentieux...) commune à toute les bonnes manifestations digne de ce nom, nous avons remarqué la présence de nombreux adolescents et adultes lors des projections et conférences de presse, pour la plupart préoccupés de l'avenir (certain ?) du dessin animé japonais en Europe et notamment en France. Peut-être est-ce là le signe précurseur de l'intéret du grand public pour le dessin animé de qualité (fort différent, convenez-en, des choix du groupe AB Productions en matière d'animation japonaise, très influent sur les programmes jeunesse des chaînes de TV nationales) ? Le circuit cinématographique et le marché vidéo (K7 et vidéodisques) semblent figés pour l'instant dans un classicisme à toutes épreuves mais nous espérons qu'un jour certains diffuseurs seront convaincus du potentiel culturel des films d'animation japonais et en particulier de la qualité du divertissement qu'ils procurent.

ALBAN



«Le chat vert»

«La légende de la forêt»

PROGRAMMES DES JOURNEES OFFICIELLES

jeudi 27 Février; 9H15 "LA TERRE", 10H45: débat avec les enfants de l'école Jean Macé; 14H15: "COURS TOMATES"; 16HOO: "La ville arc en ciel"; 18HOO:"mille grues en papier"; 21HOO: soirée Osamu Tezuka: "GOUTTE", "JUMPING, "LA LEGENDE DE LA FORET", "LE CHAT VERT", "LE RETOUR DE YAMATARO"

Vendredi 28 Février; 9H15, "LA MESSAGERIE DE L'ENSORCELEUSE"; débat avec les enfants de l'école J. Bourgoin; 11hOO: "guerre et fleurs"; 14h15: "LE TOMBEAU DU VER LUISANT"; 16hOO: "la chanson de halukama"; 18hOO: "pas une vie de roi"; 21hOO: soirée Yutaka Osawa: "UN SI LONG CHEMIN POUR KOSCHIEN"

Samedi 29 Février; "L'histoire de l'école AOBA"; 11hOO: films sur les fantomes "Jusqu'à ce que la lune soit haute"; 14H3O: "LAPUTA, LE CHATEAU DU CIEL": débat avec les enfants du comités et la presse. 2Oh3O: SOIREE INAUGURALE; discours inaugural, spectacle présenté par les enfants français et japonais; "TOTORO".

Lundi 2 Mars; 9h3O: "unico"; 11hOO: les trois films "BON COURAGE TAE", "LA FEMME SERPENT", "CONTE DE BAMBOU"; 14h3O: "une page de l'été"; 16hOO "sensei"; 18hOO: "goshu joue du violon" et "course contre le vent"; 21hOO: soirée Isao Takahata: "LES SOUVENIRS NE S'OUBLIENT JAMAIS"

Mardi 3 Mars; 9h3O: "LE GARÇON DE LA PLUIE" et "LIUCKO", 11HOO: "LE CHAMP DE BATAILLE DE BOKUCHAN"; 14H3O: "NAUSICAA DE LA VALLÉE DU VENT"; 16h3O: débat avec les enfants des comités et la presse; 21hOO: soirée Osamu Tezuka, "LES 4 MUSICIENS DE BREME"

CE PROGRAMME NE CONCERNE QUE LES JOURNÉES OFFICIELLES, D'AUTRES SÉANCES ÉTAIENT PRÉVUES TOUT AU LONG DES 4 SEMAINES DU FESTIVAL.

Anime Day 0092
"(A) Con in the Pocket"

ou les tribulations d'un pauvre petit Français dans le monde fantastique des conventions d'anime en Angleterre

L'Anime Day est, à ma connaissance, la seule convention consacrée à l'animation japonaise en Europe (ou, au moins, en Angleterre). J'ai voulu y participer, et malgré de nombreuses avanies, j'ai pu en profiter un peu. Oyez la complainte du pauvre fan, obligé de soulever (ou contourner) moults obstacles afin de pouvoir jouir de sa maigre ration de vidéos...

Pour mémoire, "con" ne signifie pas ce à quoi vous pensez, mais tout simplement "convention". Ce terme est très utilisé, et sans arrière-pensée, par tous les anglo-saxons. Et le double titre de la convention fait allusion à Gundam, tant par sa notation de l'année (0092 = 1992) que par le clin d'oeil à l'OAV "A War in the Pocket". Sachez enfin que c'est la seconde convention (annuelle) Anime Day, et qu'elle s'est déroulée à Sheffield, ville au nord de Londres, au Rutland Hotel, les 7 et 8 mars 1992.

J'avais été avisé de cette manifestation par une correspondante anglaise (le rédac'chef d'Anime U.K., le fanzine anglais sur le sujet que vous devinez...). Mais n'ayant pas pu obtenir plus de renseignements, j'hésitais à me lancer, jusqu'à que je reçoive le 'progress report' de la convention grâce à Sumi Joohoo qui l'a envoyé à tous ses membres. Que son responsable en soit remercié ici. Son mailing aura au moins servi à quelqu'un (il n'y avait pas beaucoup de Français à la convention...).

Donc, ayant une idée des horaires et activités prévus, je pus choisir les trains que j'allais prendre : train, bateau puis train jusqu'à Londres, métro, attente et train jusqu'à Sheffield.

Je partis tranquillement le vendredi soir, pour prendre le train à Saint Lazare, à deux pas de chez moi, à 22 h 40. Là, je constatais avec horreur et stupéfaction qu'il n'y avait pas de train à l'horaire prévu ! Enfer et damnation, un rapide coup d'oeil à mon billet me confima mon (ho)erreur : le départ était à 22 h 14, c'était le retour de Londres qui avait son départ à 20 h 40 !

Bref, je m'étais planté, je dois l'avouer, et la pensée d'abandonner l'expédition m'effleura, ce qui aurait fortement écourté cette chronique, il faut bien le dire. Mais mû par une volonté d'airain, la pensée que j'allais voir mes correspondantes anglaises et de bons films, et la perspective de perdre de l'argent sur le remboursement de mes billets... j'allai me coucher !

Pour me réveiller de bonne heure le lendemain matin et pour prendre le train de 8 h 00 à la gare du Nord, non sans laisser à la S.N.C.F une surtaxe pour changement de trajet. Et non sans me laisser bouillonnant de rage car j'avais prévu de voyager de nuit pour arriver à Sheffield juste à l'heure du début de la convention, alors qu'à la place, je devais voyager toute la journée, la première journée de la manifestation. Je pu enfin arriver à destination aux environs de 19 h 30 heure locale, erreinté par ce long périple...

Mon bref séjour me permis de constater deux choses : l'Angleterre est pleine d'étrangers, et ils ont tous tendance à parler en anglais... C'est une langue que je maîtrise suffisament quand il s'agit de lire ou d'écrire, mais la communication orale était plus épineuse. Entre mon anglais à l'accent béarnais et le leur, trop rapide et sans sous-titrage, j'avais quelques difficultés à me faire comprendre...

J'eus néanmoins, à la réception de l'hôtel, la désagréable surprise de comprendre qu'il n'y avait plus de chambre disponible, et qu'ils semblaient tout ignorer de la manifestation, malgré la grande affiche trônant dans leur entrée. Surpris et désorienté, j'errai dans l'hôtel, remarquant quelques personnes arborant des T-Shirts portant des représentations de robots ou de personnages aux yeux en soucoupes, confirmant mes soupçons qu'il se passait quelque chose dans le quartier... Je finis par tomber sur un personnage portant un badge marqué au nom de Steve Kyte. Je n'avais pas l'honneur de le connaître personnellement, mais je savais qu'il était un illustrateur talentueux, oeuvrant notament dans Anime U.K., et qu'il était le compagnon de ma correspondante, l'Editor du fanzine sus-nommé. Bref, je me décidai à l'aborder pour demander de l'aide. Il me conduisit fort

civilement à un responsable qui s'occupa de mon cas.Ce qui n'était pas si évident que ça car le dit responsable ne retrouvait pas mon inscription... Je l'avais envoyée près de la date limite, mais quand même. Néanmoins, un organisateur me trouva un chambre, me donna le programme de la convention, et m'annonça que je ne payerai qu'un jour, même si je profitai de la soirée du samedi. Je dois dire que tout le monde a été fort compréhensif, accueillant et chaleureux. Cet accueil reste le meilleur souvenir de cette manifestation.

A partir de là, j'ai pu commencer ma convention. Je peux entendre d'ici la plus part des lecteurs soupirer : " Enfin ! ". Ben oui, mais il fallait bien que je raconte quelque chose pour la première journée, puisque je l'ai presque entièrement ratée ! Et croyez moi, j'aurai nettement préféré vous parler d'animation dans cette première partie ! J'ai eu la chance, peu de temps après, de voir mon autre correspondante, Jay Felton, la première qui m'a fait découvrir Anime U.K. Je ne savais pas à quoi elle ressemblait, mais je n'ai pas eu de mal à la repérer, vu que c'était la première femme que je voyais à cette convention. De plus, son costume de Captain Harlock la rendait assez repérable... Surtout quand on connait ses goûts. Malheureusement, elle était la seule à s'être déguisée. Les autres compensaient avec leurs T-Shirts à thème, mais c'est moins amusant. Pour ne pas en être de reste, j'enfilai mon T-Shirt "Ranma 1/2" fait main, et après consultation du programme, je commençai les réjouissances. Programme que j'ai eu en double, les organisateurs ayant finalement retrouvé mon dossier...

L'organisation était sans faille : il y avait quatre salles vidéo, dont deux équipées de vidéo projecteurs. Plus, en journée, une salle consacrée aux artistes amateurs (dessins et maquettes), et une salle pour les boutiques et les clubs, plus une pour les jeux de rôles, que je n'ai pas fréquentée. Et il y avait plus de 120 participants inscrits un mois avant l'évenement.

Avant d'aller plus en avant, je dois préciser au lecteur que je n'ai qu'une très faible expérience des O.A.V. et films, dont je ne connais la plus part que par les fanzines du style Animeland ou Animag, ainsi que les revues japonaises. J'ai certes vu ou aperçu la plus part des séries diffusées à la télé française, mais les D.A.J. en V.O. restent un monde inexploré et merveilleux. D'où mes découvertes et mes enthousiames qui pourront paraître naïfs aux plus expérimentés de mes lecteurs.

J'ai donc raté (du fait de mon arrivée tardive), Gundam F91, Project A-Ko Grey and Blue, 3x3 Eyes, The Secret of Blue Water the Movie, Bubblegum Crisis, Outlanders, Five Star Stories, Dominion, et d'autres encore (je ne pense pas que j'aurai pu tout voir, en fait, à moins d'être doué d'ubiquité).

J'ai commencé par voir la fin de "Vampire Hunter D", dont le principal intérêt à mes yeux était d'avoir eu comme character designer mon illustrateur japonais favori : Yoshitaka Amano. C'est intéressant par ailleurs, bien qu'un peu gore. J'ai enchaîné sur "Ranma 1/2 Hit Parade", un OAV délirant et décousu, mais fort drôle, liant des clips dont les personnages de la série sont les chanteurs. Puis je suis allé voir la fin de "Roujin Z". Une fin dans la lignée de Katsuhiro Otomo qui y a participé, avec d'énormes masses de matière mi-organique, mi-hétéroclite, palpipantes et menaçantes...

Dans la même salle, ils continuaient avec les trois premieres OAV de "Aura Battler Dunbine", intéressant mais difficile à suivre sans connaître suffisament la langue.

Accessoirement, les organisateurs s'étaient mitonné un interlude assez réussi, arborant leur logo et un cadrage sur un cycle de Nausicaä en train de courir, son arme en forme de club de golf à la main. J'ai fini la soirée avec "Dirty Pair - Eden Project", qui avait l'énorme avantage d'être sous-titré en anglais. C'est toujours aussi destructeur et hilarant, et Key-la rousse- y rencontre son grand amour, à son corps défendant (si j'ose dire).

Ce fut donc de fort bonne humeur que je regagnai ma chambre, aux alentours de minuit, le programme de la nuit ne me passionnant pas et surtout je me connaissais assez pour savoir que je n'aurai pas résisté au sommeil. Apparement, dans une ou deux salles, ils ont projeté des vidéos toute la nuit.

Je me suis quand même levé spontannément vers 6 h 30 (j'ai l'habitude de me lever tôt) et je suis allé voir "Crying Freeman". Alors que les autres projections étaient strictement à l'heure, ils avaient commençé en avance, ce qui est toujours assez désagréable. En plus, curieusement, le film était en chinois, avec de très rares sous-titres japonais. Bizarre. Ca ne facilitait pas la compréhension. J'ai des rudiments de japonais, mais le chinois, c'est de l'hébreu pour moi. Et je n'avais pas emmené le synopsis inclus dans le dossier. De toutes façons, lire ou regarder, j'avais choisi...

Le film est très fidèle à la BD, trop peut-être. Les assassins font éclater les têtes d'un seul coup de poing, il y a quelques scènes érotiques, on ne s'ennuit pas vraiment mais ça n'a rien de boulversifiant. J'ai profité de la pause pour prendre un fort copieux petit déjeuner, typique des breakfasts anglais, assez abondant pour me nourrir pour le restant de la journée, vu que je n'aurai pas le temps de manger le midi.

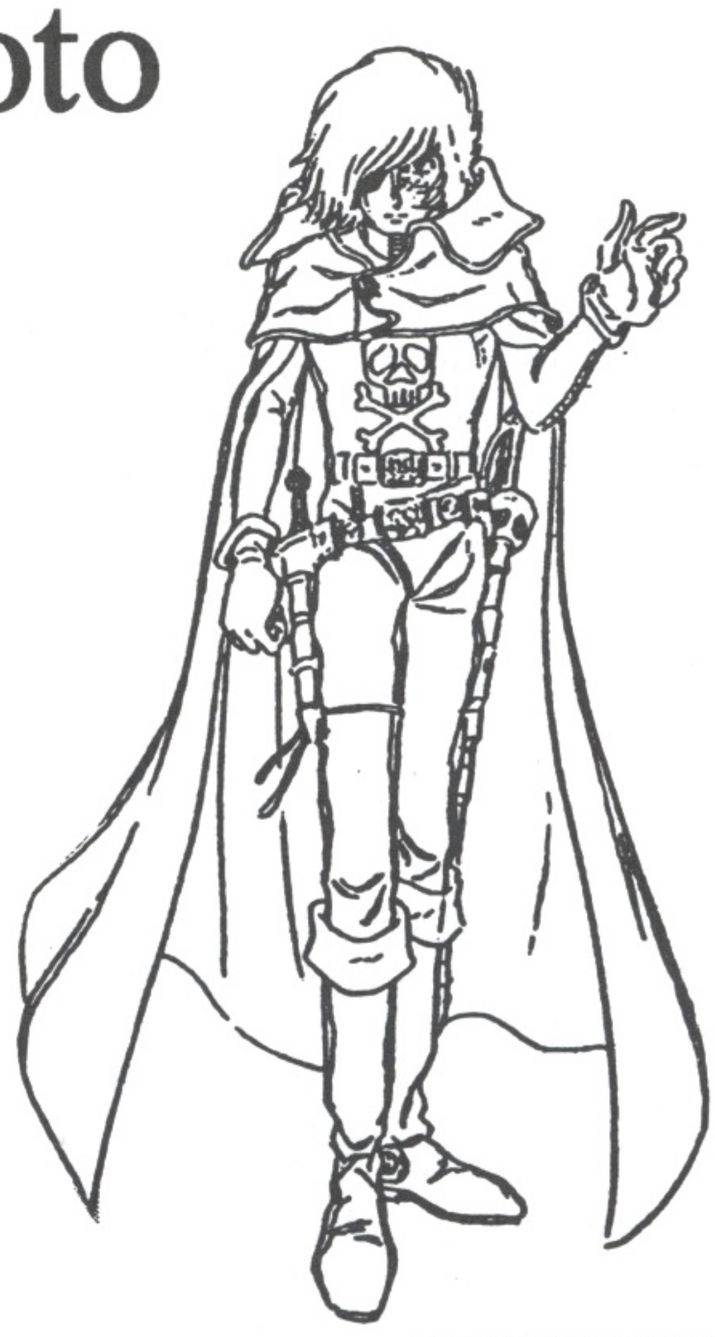
J'ai pu aussi rencontrer Helen McCarthy, l'Editor citée plus haut, qui m'a chaleureusement souhaité la bienvenue. Je me suis ensuite précipité pour aller voir "City Hunter Movie". Dans la droite lignée de la série télé, avec cependant une intrigue plus complexe, et assez difficile à suivre, vu qu'encore une fois je n'avais pas lu le synopsis. Puis j'ai remis à Helen, qui avait un stand pour son fanzine, une douzaine d'Animeland. Elle m'a donné la même quantité d'Anime U.K. magazine, malgré leur coût plus élevé. A ma grande surprise, à 17 h, quand je suis parti, il ne restait plus que cinq Animeland. Il faut dire qu'Helen vantait notre revue avec conviction ! Je me suis précipité pour aller voir le premier épisode de "Ranma 1/2", et bien que j'ai raté le début, j'ai adoré. C'était hilarant du début à la fin, et les sous-titres permettaient de comprendre encore mieux l'intrigue et donc tous les gags qui résident aussi bien dans l'action que dans les dialogues. Génial, dommage qu'il soit fort peu probable qu'il passe un jour à la télé française, surtout qu'il y a pas mal de scènes de bain, indispensables pour comprendre toute l'intrigue. Les organisateurs ont mis sur pied une vente aux enchères d'anime goods, dont une partie des revenus allait à l'oeuvre de charité qu'ils avaient choisi. J'ai préféré aller voir "Kiki's Delivry Service", le seul Miyazaki que je n'avais pas encore vu. Il m'a tellement plus que je suis allé le revoir sur grand écran à Corbeil (avec en plus une traduction des dialogues ; la compréhension plus fine de l'intrigue ajoute encore au charme du film), mais c'est une autre histoire. J'en suis sorti tellement ravi que j'ai trainé un moment, ratant "Robot Carnival", mais discutant avec un des trois ou quatre autres français présent à la manifestation. J'ai fini par aller voir "Wings of Honneamise", sur la réputation flatteuse que lui a fait l'équipe d'Animeland. Ce film sur la conquête de l'espace dans un monde un peu parallèle, à la technologie désuète, est intéressant malgré un rythme un peu lent. Le sous-titrage aidait fortement la compréhension. Du fait des projections parallèles ou du fait que j'ai dû partir avant la fin (qui était vers 18 h), j'ai raté entre autres Appleseed, Black Magic, SD Madness (inconnu mais au titre prometteur), Rumic World, Urusei Yatsura - Catch the Earth (le plus regretté), Venus Wars, Cosmo Police Justy, et j'en passe. Ce n'était pas le choix qui manquait, mais le temps et le nombre d'yeux (et de cerveaux derrière).

Bilan financier : outre les 1000 F de trajet par train, il a fallu débourser 300 F pour une nuit d'hôtel (luxueux), et 120 F pour une journée de convention (200 F les deux jours). Sans compter les anime goods qu'on peut ramener, non sans mal. Ca pèse lourd les art books ! Et tous les faux frais, du style tickets de métro, repas, etc. Une fois franchi l'obstacle financier, le plus pénible est l'éloignement, d'une part de Sheffield par rapport à Londres, d'autre part de l'hôtel par rapport au centre de Sheffield. Mais je pense que pour un passionné comme moi, le bilan est globalement positif. On se verra peut-être pour la troisième édition !

Philippe Lhoste

leiji matsumoto

"Albator, le corsaire de l'espace", "Galaxy Express 999" et "Princesse Millenium" tels sont les titres des séries de Leiji Matsumoto que nous avons pu découvrir en France. Aussi est-il fort difficile d'éluder ce dessinateur et scénariste à qui nous devons ces merveilleuses pages de Science-Fiction et d'Heroic Fantasy.

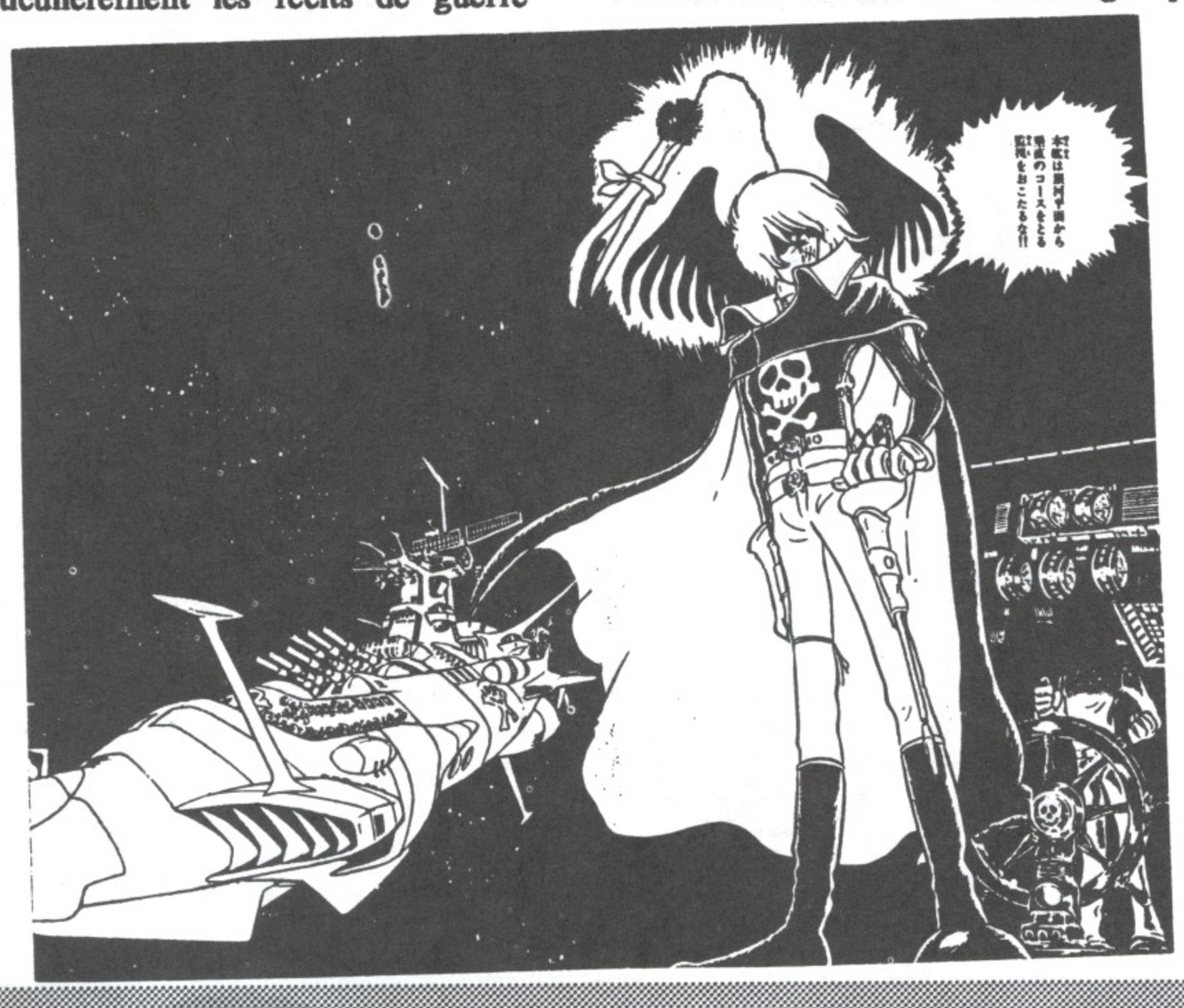


CAPTAIN HARLOCK

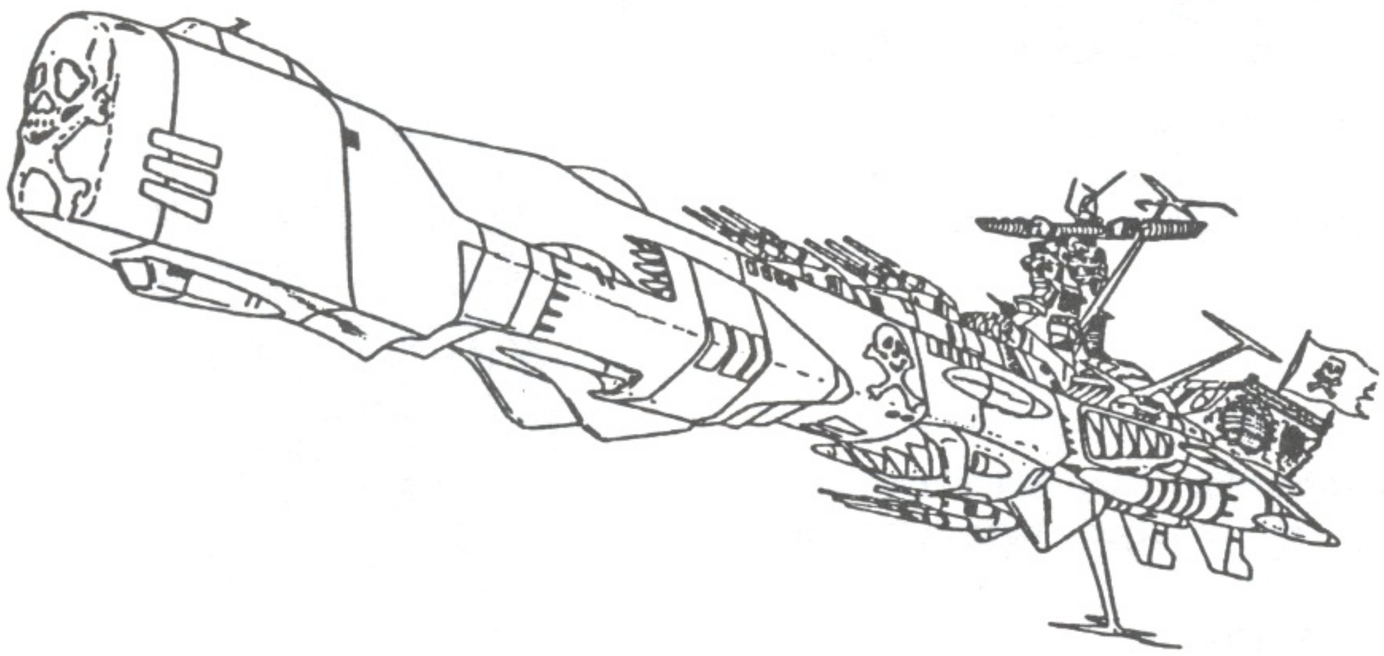
Akira "Leiji" Matsumoto est né le 25 janvier 1938 à Kurume dans la Préfecture de Fukuoka au Japon. Très attiré par le dessin et fortement influencé par les travaux d'Osamu Tezuka, il vit sa carrière de dessinateur commencer très tôt avec l'èdition de son premier manga à succès Mitsubachi no bôken (Les aventures d'une abeille) dans le magazine Manga Shônen alors qu'il n'a que quinze ans à la suite d'un concours (c'est ainsi que certains nouveaux talents sont découverts...Ce fut le cas également pour Rumiko Takahashi -voire article dans A.L.4). En 1957, il quitte Kyushu où il a passé toute son adolescence pour Tokyo afin d'y poursuivre des études supérieures tout en travaillant à temps partiel comme dessinateur de manga dans un atelier comme il en existe des centaines au Japon. Mais très rapidement, il abandonne l'école pour se consacrer entièrement aux mangas (à un tel point qu'il épousera même un auteur de manga). Durant près de quinze ans, son travail se limitera essentiellement aux bandes dessinées pour filles (seul secteur du manga qui embauchait à l'époque). C'est sur ces planches (Kuroi Hanabira, Sono Na Ha Des...) qu'il signait de son vrai nom: Akira Matsumoto. Quoi de plus frustrant pour quelqu'un qui affectionne tout particulièrement les récits de guerre (Senjo:Africa No Tetsu Shi, Yuro No Tsuka...) et le style western (Gun Frontier...).

Enfin,c'est en 1970 que Leiji Matsumoto est pour ainsi dire mis en orbite avec Otoko Oidon (Je suis un homme!) série contant les mésaventures d'un jeune étudiant, Nobota Oyama, cherchant vainement à entrer dans une université aprés avoir échoué aux examens d'admission. Ce manga traitant du phénomène des ronin (à côté de ce personnage, Godai-Hugo de Maison Ikkoku fait bien pâle figure) devait prendre fin en 1973 et Leiji Matsumoto, tout en continuant dans le monde du manga, allait se tourner vers l'amination et les séries de science-fiction qui firent son succès.

L'aventure commença en 1974 par une série télévisée qui paraissait en même temps sous forme de manga, il s'agissait d'une série que nous n'avons malheureusement pas eu le plaisir de voir en France: "Uchu Senkan Yamato" (Yamato,Le Cuirassé de l'Espace) pour les studios d'Office Academy. Au travers de cette série de 26 épisodes, il nous entraine en 2199 alors que la Terre, attaquée par les Gamilas est rendue inhabitable : le seul moyen de la sauver etant de se rendre sur la planète Iskandar à bord du Yamato pour demander de l'aide à la reine Staasha. Cette saga- qui devait au départ ne comporter qu'un seul volet -compte aujourd'hui trois séries télévisées et cinq films, dont un réalisé pour la télévision (leur contenu vous étant dévoilé un peu plus loin, tout comme celui des trois autres séries marquantes de Leiji Matsumoto, je vous prie de bien vouloir vous contenter de ce rapide résumé du premier chapitre.). Nous retrouvons Leiji Matsumoto en 1977 chez Toei Productions où il travaille sur "Wakusei Robo Dangard A", un des frères de Goldorak (quand un filon marche, autant l'exploiter!). La même année sort sur les écrans le premier film de "Uchu Senkan Yamato".



C'est enfin en 1978 qu'est créé l'aujourd'hui légendaire Capitaine Harlock plus connu dans nos contrées sous le nom d'Albator. Cette première série du célèbre pirate de l'espace, "Uchû Kaizoku Captain Harlock", nous raconte son combat contre les Manzones ("Sylvidres" en français), un peuple de clones guerriers à l'aspect végétal ayant décidé de venir s'implanter sur Terre, suite à la destruction de leur planète. Cette année est aussi celle de "SF Saiyuki Starzinger", un remake de la Légende du Roi des Singes, et de "Ginga Tetsudo 999" (Galaxy Express 999), une des plus longues séries réalisées au Japon : plus de cent épisodes dont certains repris et étendus au travers de "Specials" diffusés à la télévision. Cette dernière histoire contant les aventures de Maetel et de Tetsuro Hoshino à bord du train Galaxy Express 999. Les années qui suivirent ne



L'ATLANTIS

virent pas de grandes nouveautés, si ce n'est la poursuite de la saga du Yamato et du Galaxy Expess 999. Exception faite d'un très joli film portant message écologique en 1980 : "Marine Snow no Densetsu" (Légende de Marine Snow).

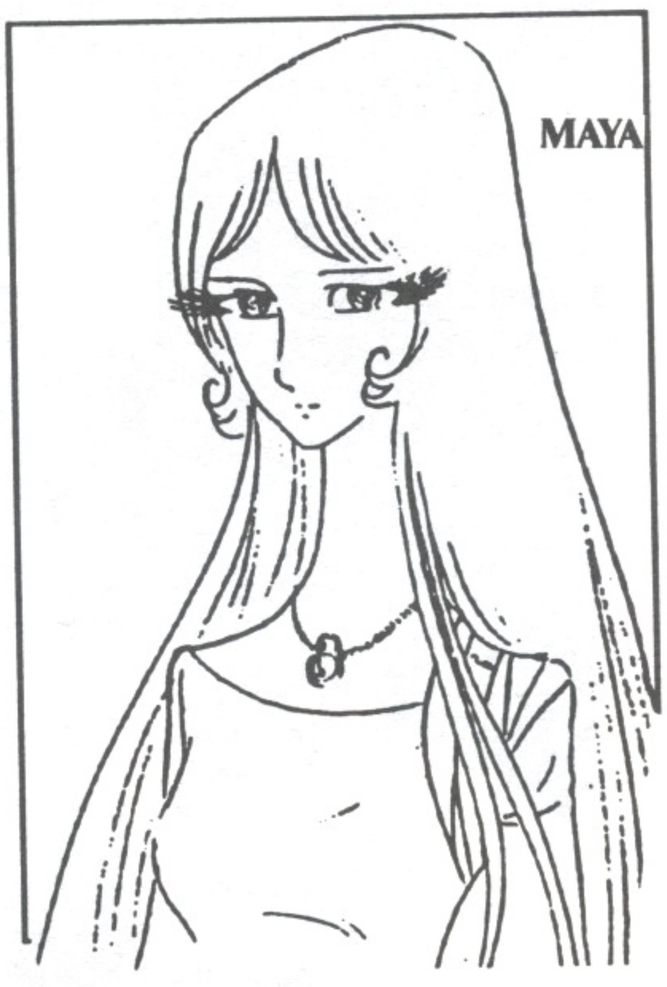
Finalement, 1981 devait apporter la "fin" du voyage de Maetel et Tetsuro avec "Sayonara Ginga Tetsudo 999 Andromeda" (Adieu, Galaxy Express 999, Station terminus Andromède) et la série télévisée de "Sennen Joô" (Princesse Millenium ou Queen Millenia). Cette derniére fut suivie d'un film l'année suivante reprenant l'histoire de Hajime Amamori et Yayoi Yukino, la reine Millenium, tentant de contrer la fatidique approche de la Planète Lar Métal.

Le Captain Harlock n'était quant à lui pas en reste, puisque le film "Waga Seishun no Arcadia " et la série "Waga Seishun no Arcadia Mugenkido SSX " (Albator 84) faisant, chose rarissime, office de suite à ce film, furent diffusés en 1982. Aux dires de certains, cette série qui évoque la lutte contre Illimidas et une grande partie de la "jeunesse" d'Harlock, contiendrait en condensé tout l'esprit de l'oeuvre de Leiji Matsumoto et serait l'une des plus réussies si ce n'est la meilleure qu'il ait réalisée. C'est avec la conclusion de la saga Yamato en 1983 ("Uchû Senkan Yamato Kenketsuhen") et "Arei no Kyô ", film produit à l'occasion de l'Exposition Universelle de 1985 à Osaka (Consecutivement à la surpopulation, Mayu, Meguru et Zero partent à la recherche d'un "nouvel Eden") que se clôturent les réalisations animées de Leiji Matsumoto. En 1989, il était question de donner une suite aux aventures de ce cher Captain Harlock mais chose plus certaine était la "reprise" du personnage de Maetel pour une nouvelle expoitation du Galaxy Express mais depuis..."A l'est, rien de nouveau!"...

Pour ce qui est du type de dessin de Leiji Matsumoto, je ne vous apprendrai rien à vous qui connaissez son oeuvre ou qui avez parcouru quelques épisodes de ses séries, en vous disant que ses styles de personnages sont très peu variés. Ceux-ci se classent physiquement en trois catégories: les femmes (soyons galants!) et les quelques beaux mâles stéréotypés perdus dans la foule des ratatinés.

Synthése entre la femme européenne (plus spécialement l'actrice Marianne Holt pour le visage) et la femme japonaise, ses personnages féminins ont un aspect irréel et aérien. Eternellement identiques à elles-même, leurs formes sont fort interessantes, longilignes et élancées. Ce sont les femmes qui (selon Leiji Matsumoto lui-même!) lui plaisent le plus (il semble qu'il ne soit pas le seul à les apprécier, puisque certains magazines érotiques américains ont reproduit nombre de ses dessins). Ce qui frappe au premier abord, ce sont leurs longs cheveux plongeant jusqu'au sol et leurs cils immenses semblables aux faux-cils que portaient les actrices et les dames de petite vertu dans les années soixante. Les ressemblances sont telles parfois entre ces femmes que les conjectures les plus audacieuses sont permises, d'autant plus que l'auteur lui-même semble les appuyer, ainsi Maetel ("Ginga Tetsudo 999"), Yayoi ("Sennen Joô") et la gardienne de la planète sacrée ("Waga Seishun no Arkadia Mugenkido SSX") pourraient n'être qu'une seule et même personne.

Quant à leur rôle, il y a ici encore beaucoup d'éléments à évoquer. Ces personnages sont toujours dotés d'un certain pouvoir qu'il soit "politérotique" : les dirigeants des planètes sont pour la plupart des reines (Lableshia, Staasha, Luda ou encore le cas particulier de Yayoi...), ou "psychique" tel que pour la Mime. Mais ces femmes sont essentiellement animées par leur devoir, en particulier celui de la survie de la race. C'est peut-être en raison de ce thème que celles-ci sont plus des mères (la mission de Maetel-nom dérivé du terme latin "mater", la mère- n'est-elle pas d'éduquer Tetsuro tout au long de leur voyage, comme le ferait une mère?), que les compagnes des héros (exception faite de Yuki Mori dans "Yamato") car les histoires d'amour se finissent toujours très mal chez Leiji Matsumoto (!)... Généralement par la mort de l'un des deux amants, voir des deux (!!). Les hommes quant à eux sont comme nous l'avons dit des deux types: les stéréotypés "jeunes premiers" qui représentent les jeunes gens, et les ratatinés, utilisés pour les enfants et les "vieillards désabusés" souvent des médecins ou des chercheurs. Leur situation physique n'a rien de pathologique et, par exemple, Tetsuro finit par acquérir dans "Sayonara Ginga Tetsudo 999" une apparence acceptable, il est vrai que celui-ci a grandi et a acquis un certain discernement qui lui permet de bénéficier



DANOGRAPHIE

(panorama des films d'animation d'un auteur japonais... Ndlr)

du 6 octobre 1974 au 30 mars 1975

Uchu Senkan Yamato (Yamato, le cuirassé de l'espace)

du 6 mars 1977 au 26 mars 1978

Wakusei Robo Dangard A (Planète Robo Dangard A)

le 17 juillet 1977

Wakusei Robo Dangard A tai Konchu Roboto Gundon (Planète Robo Dangard A contre l'escadron des insectes robots)

le 6 août 1977

Uchu Senkan Yamato (Yamato, le cuirassé de l'espace– Le Film)

du 14 mars 1978 au 13 février 1979

Uchu Kaizoku Captain Harlock (Capitaine Harlock, le pirate de l'espace– "Albator, le corsaire de l'espace")

le 18 mars 1978

Wakusei Robo Dangard A Uchu Taikaisen (Planète Robo Dangard A, guerrier de l'océan spatial)

du 2 avril 1978 au 24 juin 1979

SF "Saiyuki" Starzinger

le 22 juillet 1978

Uchu Kaizoku Captain Harlock (Capitaine Harlock, le pirate de l'espace– Le Film)

le 5 août 1978

Saeaba Uchu Senkan Yamato Ai no Senshitachi (Adieu, Yamato, le cuirassé de l'espace: combattant de l'amour)

du 14 septembre 1978 au 9 avril 1981

Ginga Tetsudo 999 (999 Train de la Voie Lactée– "Galaxy Express 999")

du 14 octobre 1978 au 7 avril 1979

Uchu Senkan Yamato 2 (Yamato, le cuirassé de l'espace 2)

le 31 juillet 1979

pour toujours.... Ces marques sont en fait le tatouage visuel de douleurs qui, comme elles, ne s'effaceront jamais. Je ne sais comment définir Leiji Matsumoto autrement que comme un romantique voire un nostalgique mais dans le bon sens du terme. Les thèmes qu'il aborde sont éternels et correspondent aux questions humaines: l'Homme, même libre et vivant sous son propre drapeau, est soumis au passé et au besoin de la collectivité. Le passé est très présent dans l'oeuvre de Matsumoto au travers des armes et des vaisseaux. Grand collectionneur des reliques des deux dernières guerres mondiales et enfant issu d'une famille d'aviateurs, il n'y a rien d'étonnant à voir apparaitre ses objets de culte (de piété, si je puis me permettre) au cours des flash-back de "Arcadia" ou dans le musée de "Sennen Joô". Les vaisseaux, quant à eux semblent sortis tout droit des livres d'histoire, on y retrouve les navires des septs mers, des vaisseaux des dernières guerres mondiales, un Zeppelin, un train digne de la conquête de l'ouest...

Pourtant c'est toujours pour la communauté que les héros accomplissent leur mission même si celle-ci ne semble pas s'en apercevoir ("Uchû Kaizoku Captaine Harlock"). Il est ainsi difficile de parler d'un libre déterminisme, les destins sont toujours étroitement liés à la notion de groupe. Tant et si bien, que le sacrifice volontaire (voire involontaire) de nombreuses personnes est "normal". La necéssité de vivre de ces peuples ayant disparu (impossibilité de se reproduire dans la grande majorité des cas), ces sacrifices sont souvent le moyen de permettre à une autre collectivité ayant encore la faculté de se perpetuer.

Le destin et la fatalité laissent une

de cette agréable "promotion". A ceci s'ajoute le fait que Leiji Matsumoto adore placer les caricatures de ses collaborateurs au sein de ses réalisations, tel est le cas du médecin de bord du Yamato: Sakazo Sato, et Yattaran, le matelot fana de maquettes de "Uchû Kaizoku Captain Harlock" (Alfred dans la version française), qui n'est autre que Kaoru Shintani, le réalisateur d'"Area 88" et ceci même si on peut dire qu'il ne crée que des archétypes (il était tellement ressemblant à son "modèle", aux dires de Matsumoto, que ses propres enfants, voyant ce personnage dans la série télévisée, criaient invariablement "Papa ! C'est toi à la télé !").

Même parfaits, ses personnages sont parfois atrocement mutilés et chacune de leurs cicatrices semblent leur rappeller inlassablement les instants douloureux qu'ils ont vécus: la blessure d'Harlock au visage lui fut faite lorsqu'il perdit Maya

Emeraldas

Spécial Uchu Senkan Yamato "Aratanaru Tabidachi" (Yamato, le cuirassé de l'espace "Le nouveau voyage")

le 4 août 1979

Ginga Tetsudo 999 (Galaxy Express 999– Le Film)

le 11 octobre 1979

Spécial Ginga Tetsudo 999 "Kimiha Senshi no yôni Ikirareruka?" (Galaxy Express 999 "Peux-tu vivre comme un soldat?")

le 15 mars 1980

Ginga Tetsudo 999 "Glass no Clea" (Galaxy Express 999 "Cléa de Cristal"– Le Film)

le 3 avril 1980

Spécial Ginga Tetsudo 999 "Eien no Tabibito Emeraldas" (Galaxy Express 999 "Emeraldas, la voyageuse de l'éternité")

le 2 août 1980

Yamato Yoeienni (Yamato pour toujours)

le 12 août 1980

Special Marine Snow no Densetsu (La légende de Marine Snow)

le 2 octobre 1980

Spécial Ginga Tetsudo 999 "Kimi no Oka no yooni Aiseruka?" (Galaxy Express 999 " Peux-tu aimer comme une mère?")

du 11 octobre 1980 au 9 juillet 1981

Uchu Senkan Yamato 3 (Yamato, le cuirassé de l'espace 3)

du 16 avril 1981 au 25 mars 1982

Sennen Joô (La reine de mille ans– Princesse Millenium)

le 1 août 1981

Sayonara Ginga Tetsudo Andromeda Shûchakueki (Adieu, Galaxy Express– Terminus Andromède)

le 13 mars 1982

Sennen Joô (La reine de mille ans– Princesse Millenieum– Le Film)

le 28 juillet 1982

Waga Seishun no Arkadia (Ma jeunesse en Arcadie– Albator 84 –Le Film)

du 13 octobre 1982 au 30 mars 1983

Waga Seishun no Arkadia Mugenkido SSX (Ma jeunesse en Arcadie, SSX vers l'orbite infinie– Albator 84)

le 19 mars 1983

Uchu Senkan Yamato Kanketsuhen (Yamato, le cuirassé de l'espace "L'achèvement")

le 16 mai 1985

Arei no Kyo (La région du miroir)

empreinte indéniable en chaque histoire, tout comme les quêtes sans fin. L'éternité n'existe que pour d'éternels voyageurs ou des missions à longue échéance (Emeraldas, Yayoi ou encore Maetel). Mais comme le symbolise si bien le Galaxy Express 999, la devise de ces personnages semble être "aller toujours de l'avant, ne jamais se retourner". Et pourtant, quand ils ne sont pas à la recherche d'un rêve, comme Tetsuro Hoshino, ils courent après leur passé (Emeraldas).

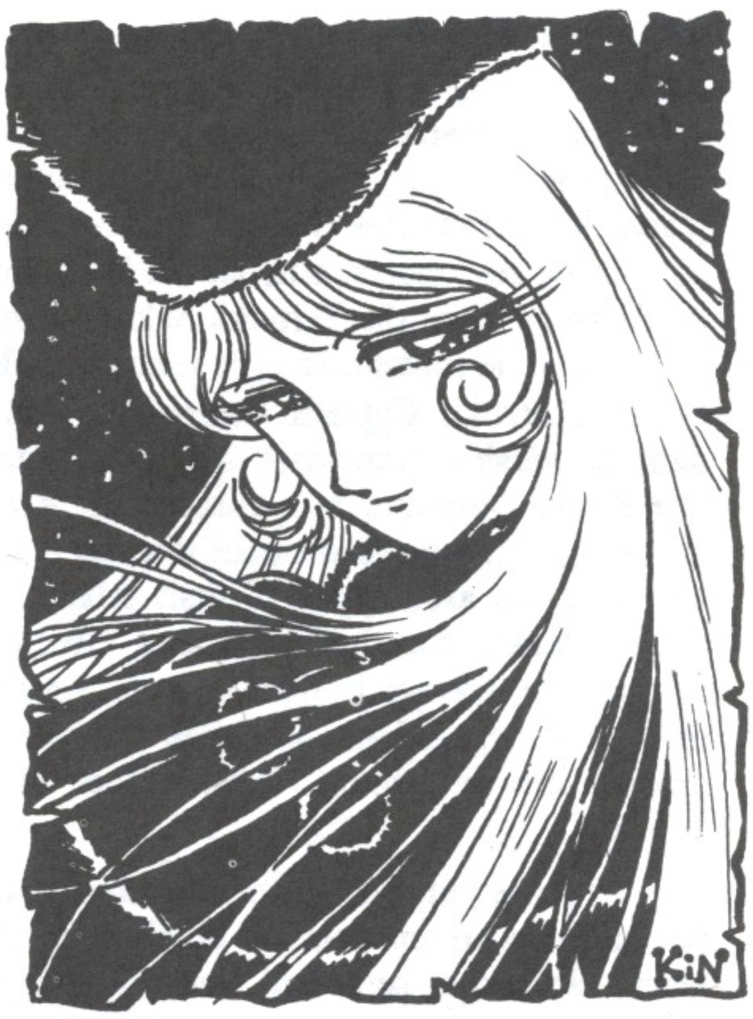
Le futur décrit par LM est très hétéroclite, il nous fait passer sans complexe du cyberpunk au western, mélangeant sujets historiques et science fiction. Lugubre ou quotidien, l'avenir que nous proposent ses histoires est presque poétique tout en restant très orthodoxe.

Ce qu'il faudrait retenir de LM, si ce ne sont ses batailles spatiales et cet univers quasi-féérique, c'est cette étonnante interaction qui existe entre toutes ces histoires, pour en définitive n'en former qu'une seule... Bien évidemment, il n'est pas conseillé de chercher une quelconque chronologie, l'auteur ayant la "fâcheuse" (pour nos esprits cartésiens) tendance de n'en suivre aucune, et les exemples ne manquent pas : des multiples fins de "Yamato" à l'anachronisme de la seconde série du Capitaine Harlock en passant par quelques digressions du meilleur effet.

Astronome, explorateur, pilote ou encore pirate, LM semble avoir réalisé ses rêves d'enfant à travers ses mangas. Et même si il s'ingénie à nous perdre dans les méandres de l'espace, il nous offre par son génie et sa volonté d'éducation du téléspectateur des lignes de conduite raisonnables et des valeurs qui semblent disparues de nos sociétés modernes et individualistes.

Valérie Bourbon

COPYRIGHT : LEIJI MATSUMOTO, TOEI ANIM



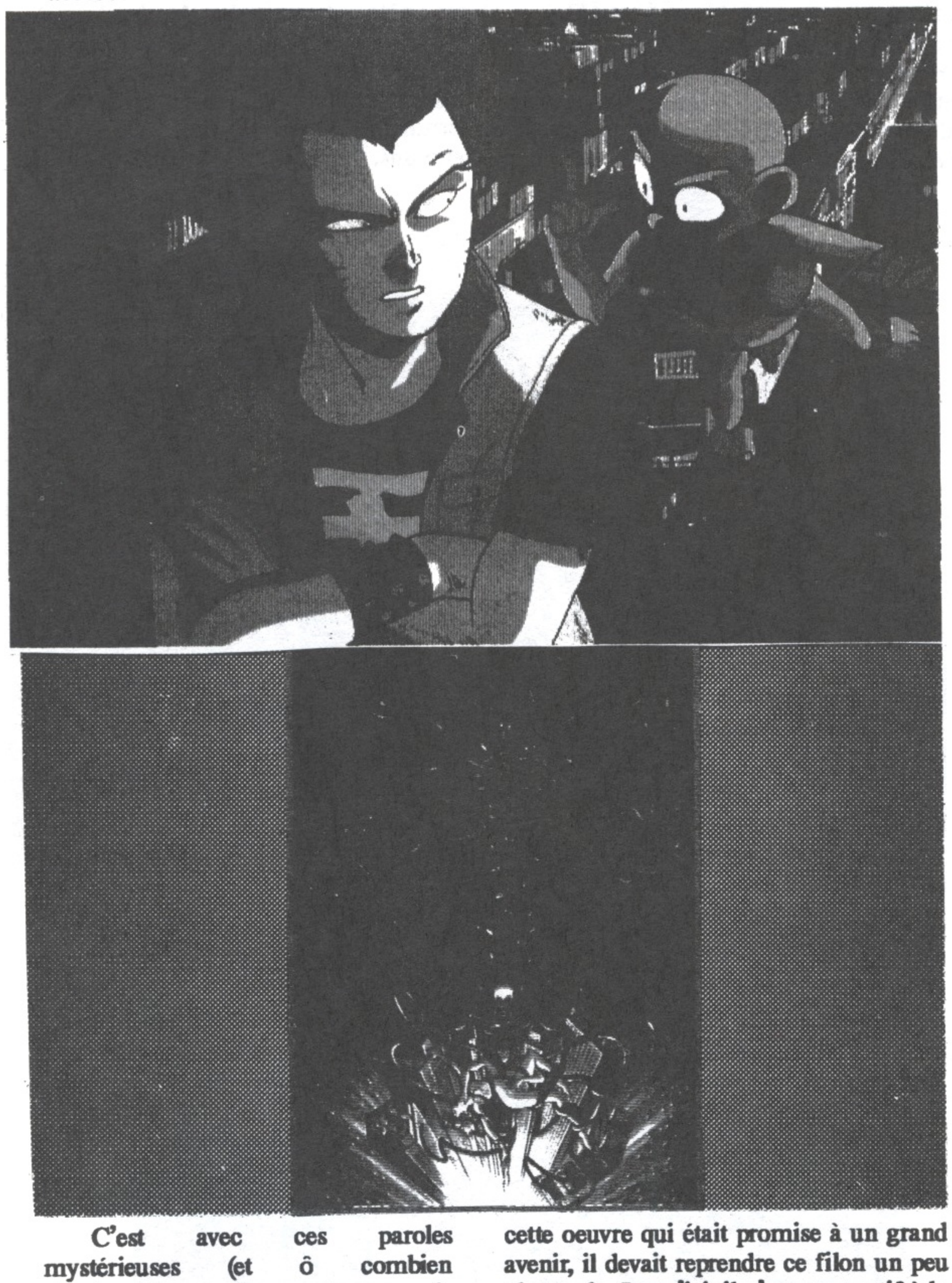
LA LEGENDE DE L'ENNEMI SUPÉRIEUR

"Pauvres humains, ils ignorent que le monde visible n'est qu'une partie infime de la réalité... Il y a le domaine des hommes, celui des bêtes, et celui de la magie.

Ici-bas, dans le monde des mortels, existe la sorcellerie et ses légendes. Mais sachez que, tous les trois millénaires, vient le CHOJIN...

Lorsqu'il viendra, les trois domaines seront réunis et ne formeront qu'un unique territoire éternel...

Ecoute moi, fier spectateur, car l'humanité ne peut prétendre à la domination de la Totalité, et l'époque promise arrive."



C'est avec ces paroles mystérieuses (et ô combien classiques!) que commence le premier épisode de cette série d'O.A.V.,aujourd'hui très populaire. A l'origine, il s'agissait d'un manga érotique parmi tant d'autres. Ecrit par Toshio Maeda, il paraissait régulièrement dans la revue EROTOPIA, puis fut réédité en six volumes de "luxe". L'auteur, lassé des bandes dessinées classiques, eut l'idée de mêler érotisme et fantastique pour cette oeuvre qui était promise à un grand avenir, il devait reprendre ce filon un peu plus tard... Jusqu'ici, il n'y a pas motif à la célébrité internationale. C'est en fait la société WEST CAPE qui réalisa, après étude de marché, le potentiel commercial énorme d'une histoire érotique en O.A.V. mettant en scène de très jeunes filles (Et dire qu'il fallut une étude de marché pour ça!). Le public visé étant en grande partie composé d'adolescents, l'histoire fut édulcorée et le graphisme totalement modifié par rapport à celui du manga.

Le résultat est fascinant: un budget de trois cent millions de Yens (environ quatorze millions de Francs) pour la sortie de trois O.A.V. de quarante cinq minutes, qui connurent rapidement un succès aussi spectaculaire que rentable. Entre autres références, nous pouvons citer Yasumito Yamaki, le producteur qui a également travaillé sur Angel Cop et Hideki Takuyama, le réalisateur connu pour son travail sur Space Cruiser Yamato.

Précisons que le magazine PENTHOUSE (bien connu des assidus des salons de coiffure) a sponsorisé l'entreprise... Et par conséquent, les sous-titrages anglais ont été réalisés très rapidement, pour le marché américain (où l'O.A.V. est sortie sous le titre "Legend of the Over-Fiend"). Une version "film" fut ensuite réalisée à partir des trois O.A.V. successives en coupant certaines scènes un peu longues de telle sorte qu' il ne reste quecent huit minutes. Sa notoriété atteint l'Europe gràce, entre autres à sa présentation au festival de Paris... Et actuellement, des rumeurs courent à propos d'un éventuel doublage en Italie et en France.

Le dessin animé en lui-mêrne est un mélange de genres tout à fait réussi: gore, érotisme frisant la pornographie, violence, fantastique, science-fiction et mêrne humour, avec le personnage de KUROKO. De plus, il échappe à la censure, malgré les scènes extrêmement poussées voire choquantes qu'il peut contenir (Ames sensibles, abstenez-vous !), non seulement parce qu'il respecte les règles japonaises en matière d'érotisme (pas de scène "osée" entre deux humains, puisqu'une créature étrange intervient à chaque moment "intéressant"), mais aussi parce que la censure a cru avoir à faire à de la véritable science-fiction, et non pas à un vulgaire Porno... Le plus drôle dans cette histoire, c'est peut-être que la censure avait raison (si la censure peut avoir raison... quelques fois), d'autant plus que le manichéisme du manga se fait peu sentir. Aujourd'hui, UROTSUKIDOJI est le film fétiche de nombreux fans d'animation et ceci, pour

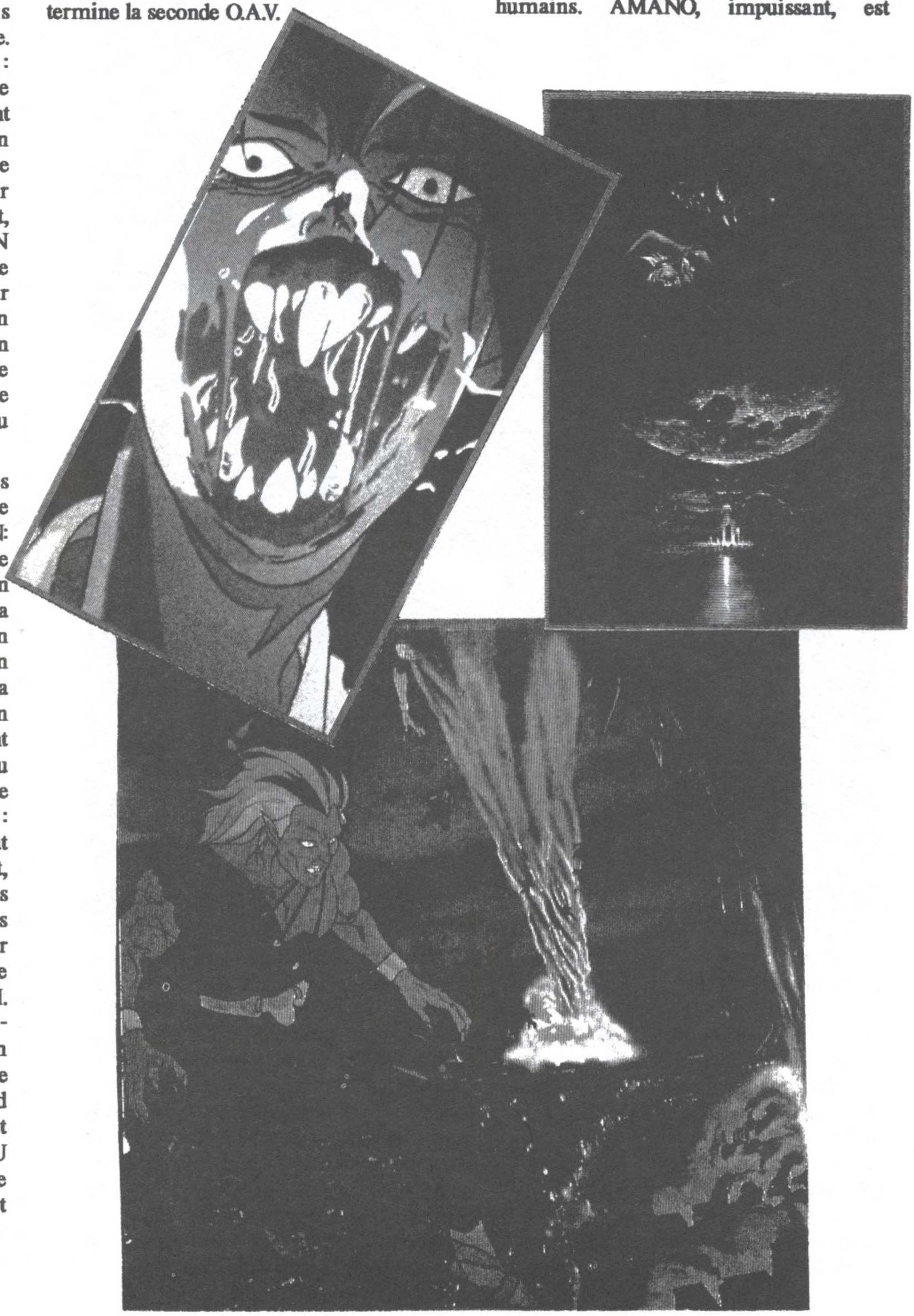
au moins une raison simple : personne ne peut rester indifférent devant ce dessin animé, dont la structure est profondément originale, et un certain nombre de préjugés sur l'animation ne peuvent que s'effondrer devant un spectacle aussi apocalyptique. Ceci en bien ou en mal, et à condition d'avoir pu supporter les images... Parlons maintenant du sujet de ce dessin animé...

Y coexistent trois mondes : celui des hommes, celui des démons, et celui des esprits (Man beasts, ou "bêtes-hommes" dans la version anglaise). Une légende raconte que le CHOJIN, ou "OVER FIEND" (sur-démon), vient tous les trois milles ans (en vacances) sur la Terre, pour réunir les trois mondes en une unique Terre éternelle. Or, cette légende n'est pas précise (ndT : vous avez déjà rencontré une légende précise, vous ?) : les hommes l'ont oubliée, les esprits en connaissent un certain nombre de fragments, mais ce sont les démons qui semblent en savoir le plus. Un esprit très puissant, AMANO, est à la recherche du CHOJIN : "Je ne me suis jamais plaint de ce monde-ci; mais, s'il peut devenir meilleur, il faut tout tenter", dit-il en substance, pensant au bien qu'apporterait le chojin. Le film relate ainsi l'histoire de ce personnage particulier, qui comprend peu à peu l'étendue et le drame de la légende.

Dans la première O.A.V., après quelques péripéties, AMANO découvre celui qui semble être le CHOJIN: NAGUMO, un jeune homme comme tous les autres, semble-t-il. La révélation a lieu lorsque celui-ci se réveillant de la mort, viole une infirmière en s'exclamant: "Ma première femme en trois mille ans !" (Bonjour, la frustration!) et il se transforme alors en une gigantesque créature, détruisant tout sur son passage. Pourtant, redevenu humain, il reprend une vie normale d'étudiant, avec sa petite amie : AKEMI. Le jeune homme semble tout ignorer de sa puissance, et bizarrement, les démons tentent à plusieurs reprises de se débarrasser de lui par tous les moyens. Ils iront même jusqu'à utiliser dans la seconde O.A.V. un camarade de classe, amoureux d'AKEMI : NIKI. Entre temps, AMANO amène le soi-disant CHOJIN voir le patriarche de son peuple, mais il se fait renvoyer par ce dernier, qui prend peur. Puis prend place le double conflit entre AMANO et son vieil ennemi SOUKAJUKU ressucité dans des conditions qu'il ne nous est pas permis de décrire ici, et entre NIKI et NAGUMO pour le coeur (et le corps) d'AKEMI.

La violence bestiale de NAGUMO transformé qui massacre NIKI, l'attitude du patriarche et des démons font peu à peu douter AMANO de la nature bénéfique du CHOJIN. Inquiet, il retourne voir le patriarche, et se fait envoyer dans le futur, où il devient l'impuissant spectateur d'un monde complètement dévasté, où les humains sont terrorisés par des démons omniprésents, mais également par une immense créature (NAGUMO sous forme "extended"?) qui ravage tout ce qu'il reste à ravager. AMANO se dirige alors vers le palais luisant d'OSAKA-JO, qui semble contenir la clé de ce désastre, mais trop tard : il se retrouve dans le présent! Ainsi se termine la seconde O.A.V.

Cependant, AMANO arrive trop tard, car NAGUMO, pendant son premier véritable rapport sexuel avec AKEMI, se transforme de nouveau. Dés cet instant, les portes entre les mondes s'effondrent et les démons déferlent sur les humains qu'ils entreprennent de massacrer, tandis que NAGUMO commence son oeuvre destructrice. Les démons, puis les esprits, tentent en vain de l'arrêter, et AMANO, furieux, pénètre dans le monstre, où il trouve les réponses. AKEMI lui explique que NAGUMO n'est pas le CHOJIN mais son père et sous la domination du CHOJIN, il a pour mission de créer un monde sans danger sur lequel celui-ci pourra règner : ce qui se résume à détruire et réduire à néant ces fourbes humains. AMANO, impuissant, est



expulsé, laissant ainsi la place à un final des plus apocalyptiques.

Devant l'immense succès commercial de cette production, il paraissait naturel que le filon soit de nouveau exploité. Depuis quelques temps, une seconde trilogie a débuté (deux nouveaux O.A.V. sont sortis au Japon dernièrement). Cependant, on peut émettre quelques doutes sur cette nouvelle tentative, car il est évident que le dernier épisode permettait difficilement une suite. Cette deuxième trilogie ne serait-elle pas destinée à être un navet, comme l'ont été tant d'autres suites?

Malgré tout, le résultat est ici aussi très surprenant : les évènements sont mal situés dans le temps, car NAGUMO et AKEMI se connaissent déja (sans doute un univers parallèle, reflétant le manque d'imagination des scénaristes...), les personnes travaillant sur la nouvelle série sont pratiquement les mêmes, et pourtant le graphisme est totalement changé. En outre,les couleurs utilisées semblent briller d'elles-mêmes, ce qui laisse un arrière goût de plomb fondu dans la bouche. Il est cependant certain qu'une grande partie du public n'appréciera guère ce changement, mais il faut plutôt y voir une amélioration, d'autant plus que le style conserve une grande fraicheur. A ceci s'ajoute le fait que ces O.A.V. sont beaucoup moins violentes et fortes que les trois premières.

Tout débute lors de la seconde guerre mondiale,alors qu'Hitler tente, aidé par des savants, de créer un homme nouveau qui serait capable de voyager entre les trois mondes. Malgré l'échec de cette expérience, le fils d'un des savants est accidentellement transformé en une créature surpuissante. Celle-ci revient en l'année 199x, et manipule un humain : TAKEAKI, excellent ami de NAGUMO, pour arriver à ses propres fins. C'est d'autant plus intéressant que MEGUMI, la soeur d'AMANO, tombe amoureuse de cet individu. Mais nous ne dévoilerons pas les détails secrets de la trame. Cependant, il faut remarquer que le renouvellement s'est pratiquement fait par un simple changement des personnages princiaux. Apparemment, la solution est commercialement efficace.

L'histoire d'UROTSUKIDOJI est loin d'être close. Va-t-il y avoir une suite ? La WEST CAPE va-t-elle relever le défi de la qualité des scénarii ? Qu'en est-il du style ? Rien n'est encore sûr, d'autant que le succès de la deuxième série est encore difficilement mesurable. Quoi qu'il en soit, le nom d'UROTSUKIDOJI marque un dessin animé extrèmement important dans l'histoire de l'animation... Quelles que soient les opinions sur ce dessin animé, il reste aujourd'hui une référence importante pour tous ceux qui s'intéressent à l'animation.

CEDRIC LITTARDI

Copyright : WEST CAPE,Japan Audio Visual Network

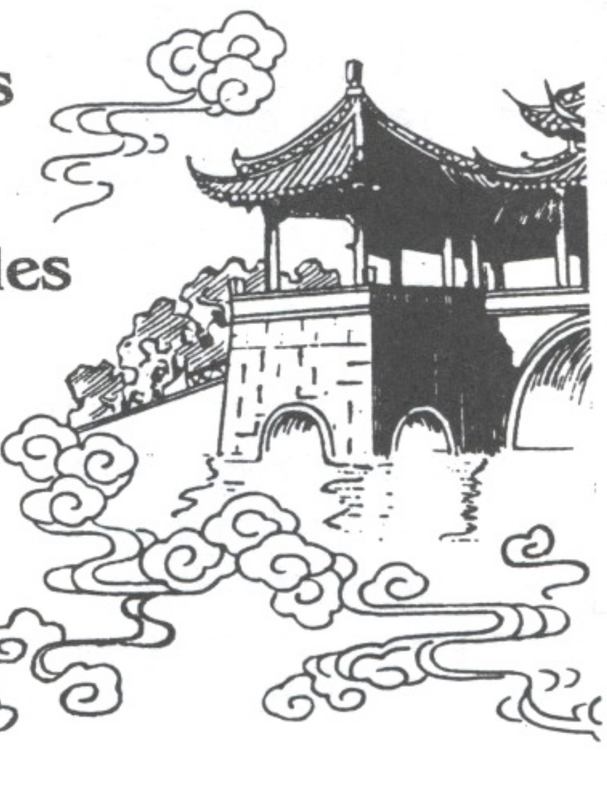
ETS MUSICA

EN GROS ET DETAIL

Vous propose ...

*JapAnime Goods**

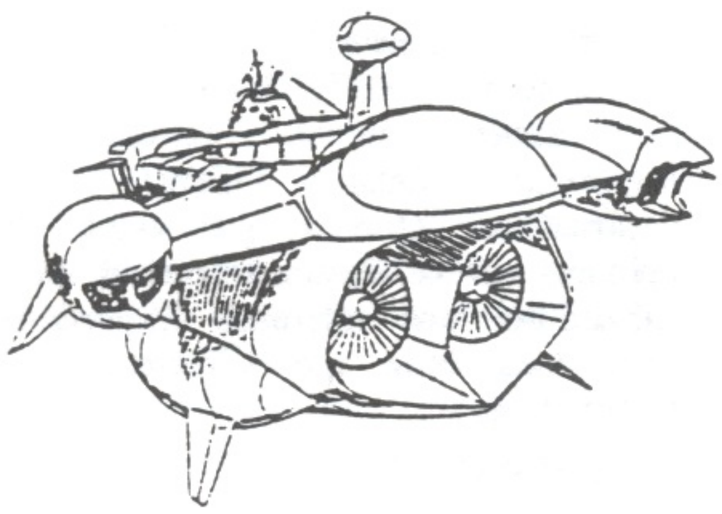
- Artbook de MAX ET COMPAGNIE (ORANGE ROAD)
- Serviette de bain MADOKA (ORANGE ROAD)
- CD : plus de 100 titres **DISPONIBLES!**
- Cartes Plastifiées : plus de 1000 modèles
- Photos : plus de 1000 modèles
- Posters : plus de 150 modèles
- Shitajiki (Sous-mains) : plus de 40 modèles
- Label K7 : plus de 40 modèles
- Cartes postales
- Fournitures scolaires : crayons, critétiums
- Autocollants
- Porte-monnaie
- Maquettes ...



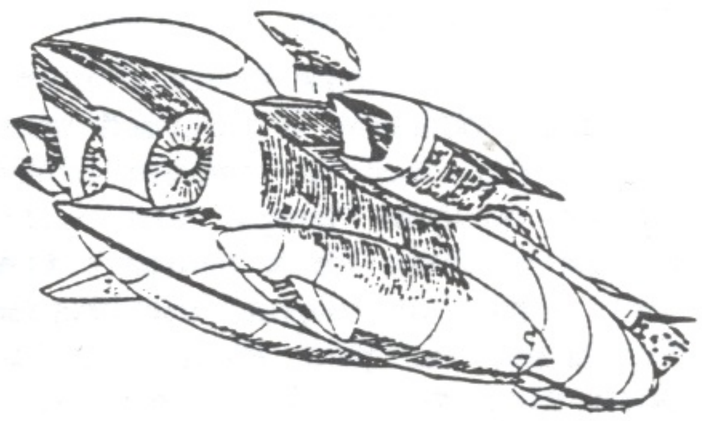
Ouvert tous les jours de 10h30 à 19h00

☛ (centre commercial OSLO , 1er étage ,BNP à droite) 44 , Av. d'Ivry 75013 PARIS. Métro : Porte d'Ivry
Tél : (16-1) 45.86.63.64 Fax : (16-1) 60.06.06.04

* sur les séries : MAX ET COMPAGNIE, JULIETTE JE T'AIME,DRAGON BALL Z, CITY HUNTER, LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE, LAMU, NADIA,GUNDAM,PATLABOR,RANMA 1/2, NAUSICÄA, TOTORO,ROBOTECH ,UNE VIE NOUVELLE ...



ふしぎの海のナディア



NADIA, Voyage au Centre de JULES VERNE

ANIMELAND N°3 vous a presente le dessin anime **NADIA, LE SECRET DE L'EAU BLEUE,** avec un resume de l'histoire et une presentation des personnages . L'apparition dans le scenario du **capitaine Nemo** et du **Nautilus** rapproche immediatement cette serie du roman célebre de Jules Verne **20 000 LIEUES SOUS LES MERS** .

Les Japonais pratiquent souvent l'adaptation de contes, légendes ou romans , pris dans le patrimoine culturel oriental ou occidental . Nadia n'est pas une adaptation rigoureuse du roman de J. VERNES, mais plutôt un scénario original puisant abondamment dans les situations, les personnages et surtout dans l'esprit vernien: le positivisme scientifique du XIX ° siècle .

L'intégration des apports des oeuvres de l'auteur français à l'histoire a été faite habilement et l'amalgamme "prend " suffisamment bien pour ne pas choquer les puristes de l'inspiration nipponne ni les défenseurs, et ils sont nombreux , du maitre français de l'anticipation .

Pour concilier les deux parties, nous ferons un "Voyage au centre du dessin animé" , à la découverte des emprunts aux romans.

Le mystère des monstres marins naufrageurs de navires, la chasse au monstre conduite par la marine américaine et la découverte de la réalité du Nautilus constituent le début de 20000LIEUES SOUS LES MERS en plaçant Nadia et Jean dans la position occupée dans le roman par le professeur Aronnax .Conseil et Ned Land le harponneur . Seule diffère la nature , la psychologie et les motivations des personnages . Jean, néamoins , aurait pu parfaitement apparaitre dans un de Ses romans ,où J. Verne confronte de jeunes adolescents à la vie rude de robinsons, qu'ils parviennent à dominer par l'emploi de leurs connaissances scientifiques : DEUX ANS DE VACANCES, UN CAPITAINE DE QUINZE ANS, L'ILE MYSTERIEUSE . Jean représente l'esprit d'entreprise et de conquète des éléments au moyens de toutes les techniques de locomotion possible (voir l'épisode N° 26,où Jean en proix au délire imagine le théatre du futur technologique devant Nadia ébahie .) C'est le capitaine Nemo qui modère l'ardeur de l'adolescent en lui rappelant que si l'homme est capable d'imaginer le meilleur, il peut aussi s'il perd le contrôle de sa raison, l'employer au pire, c'est à dire , à la guerre : " *le Nautilus est potentiellement un engin de mort* ". La science est neutre, mais la technologie que l'homme en tire n'est pas un outil à mettre entre toutes les mains . Ce thème est également illustré dans un autre

LE CAPITAINE NEMO

L'énigmatique maitre du Nautilus reste la plus complète création litéraire de J. VERNE dont il développe la personnalité

complexe dans deux ouvrages VINGT MILLE LIEUES SOUS LES MERS et L'ILE MYSTERIEUSE où est révelée l'identité du héros avant sa mort . Dans les romans,

grand roman de J. Verne, suite de VINGT MILLES LIEUES SOUS LES MERS: L'ILE MYSTERIEUSE, par l'ingénieur Cyrrus Smith, à propos de l'usage des explosifs . Ils sont meurtriers dans la guerre de sécession et utiles aux naufragers de l'ile pour canaliser une rivière et aménager leur grotte .

Revenons au scénario de NADIA : la première partie est essentiellement consacrée à l'exploration sous marine. Comme dans 20000 lieues sous les Mers le Nautilus affronte les même dangers : les calmars géants du roman sont remplacés par un autre céphalopode de grande taille mais évadé de la préhistoire . Le requin combattu par Nemo est supplanté par un poisson téléthostéen (variétée préhistorique de poisson bardé de plaques osseuses). Comme dans le livre, le Nautilus traverse des tunnels sous marins, des grottes, une base immergée et atteint le pôle Sud . On remarquera l abondance d'animaux survivant des ages préhistoriques ; J. VERNE leur donna également un rôle important dans VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE où ils peuplent la mer intérieure que traversent Lindenbrock, son neveu et leur guide, Hans . Dans ce roman J. VERNE aborde également le problème de l'origine de l'homme, repris à la fin du dessin animé Les voyageurs du centre de la terre découvre les restes d'un homme préhistorique dont la grande taille les étonne . L'auteur livre alors à ses lecteurs quelques unes des diverses théories qui agitaient , de son temps , le monde des paléonthologues . On remarquera que les thèses évolutionistes de Darwin, postérieures au roman, y sont absentes .

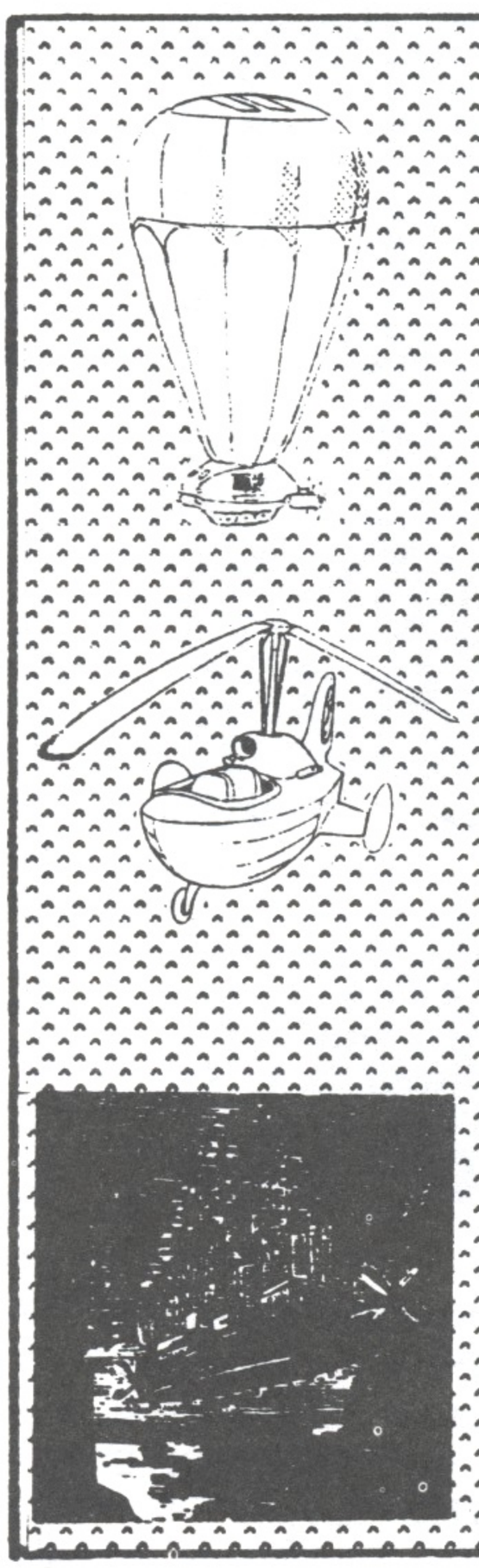
La deuxiemme partie du dessin animé NADIA est axée pour moitié sur une robinsonnade des enfants et du trio infernal , rejoignant ainsi les thèmes développés par J Verne dans plusieurs de ces

Nemo est un ex rajah Indien qui a lutté contre les anglais pour l'indépendance de l'Inde . Après que son mouvement de révolte ait été écrasé et sa famille massacrée, il doit quitter, dégouté, son pays, pour se cacher sous les mers . C'est là que toute l'ambiguité du personnage se développe. Il est tantôt le savant, émerveillé par la splendeur de la vie marine et accumulant les travaux et les techniques de recherches, en contradiction avec le mysanthrope retiré du monde . A qui destine-t-il le fruit de ses recherches ? Il semble très heureux de pouvoir étaler sa supériorité devant le professeur Arronax , mais il refuse de le libérer ! Nemo affirme qu'il a rompu tous contacts avec la civilisation ; néamoins, il soutient financièrement le soulèvement des Grecs contre les Turcs et il déclare " *Croyez vous que j'ignore qu'il existe des êtres souffrants, des races opprimées sur cette terre, des misérables à soulager, des victimes à venger* ... " L'exclu se pose alors en soutient des opprimés, ne négligeant pas à satisfaire implacablement sa haine personnelle des anglais ! Il éperonne de sang-froid deux navires dans le roman . Haine , générosité, désespoir sont les sentiments contradictoires qui tourmente le caractère de ce personnage . Il est dommage que dans le dessin animé NADIA la psychologie du capitaine ait été trop simplifiée ; il ne pousuit qu'un seul but , éliminer ARGON . L'aspect lutte pour l'indépendance des nations colonisées disparait au profit d'un réglement de compte personnel contre son ancien premier ministre . Ainsi , lorsque Argon disparait, toute justification de vivre disparait pour le capitaine qui se suicide . (Là ,il faut remarquer que la conception japonaise du suicide est plus valorisante qu'en Europe) . Dans l'Ile mystérieuse J. VERNE nous fait retrouver un Nemo paisiblement vieilli et mourrant réconcilié avec l'humanité après avoir généreusement aidé les naufragés .

Dans le dessin animé, le Nautilus poursuit invariablement sa mission ; dans le roman , sa marche est plus cahotique, tantôt il suit un cap précis, tantôt il semble errer,tel un animal blessé, au milieu des eaux, reflètant l'humeur de son capitaine . Ce

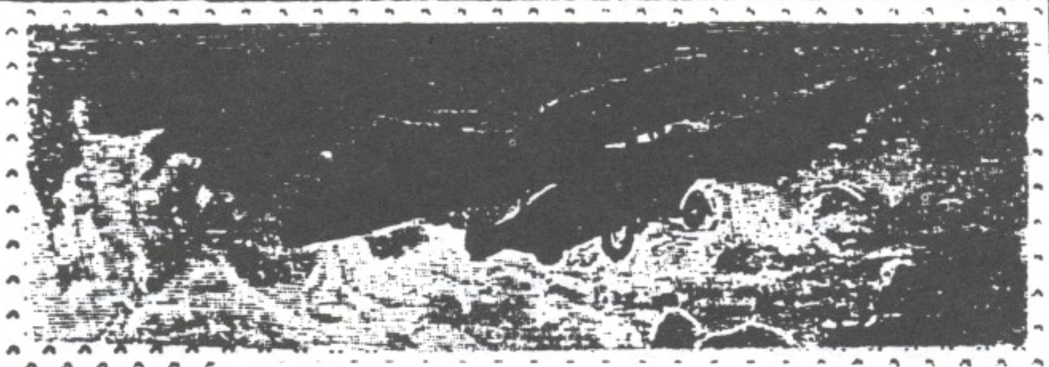
comportement curieux de Nemo et du Nautilus, en symbiose avec l'océan donne une ambiance très particulière à VINGT MILLE LIEUES SOUS LES MERS ....

romans déjà cités . Sur la première ile où Nadia, Jean et Marie échouent seuls, ils se retrouvent comme les enfants du pensionnat, naufragés eux aussi sans aucuns adultes pour les conseiller (DEUX ANS DE VACANCES) . Ils devront vite murir et prendre leur vie en mains pour survivre . Ce sera plus facile pour Jean aidé par la technologie et sa certitude qu'elle peut tout résoudre , mais plus dur pour Nadia, qui devra apprendre que, même si elle aime et comprend les animaux, l'homme doit se protéger de la nature, car son évolution l'a éloigné de la bête et l'a rendu plus fragile . Malgrès sa misanthropie, Nadia doit comprendre qu'il lui faut vivre parmi les hommes et accepter certaines de leurs règles sociales. Pour Jean, cela n'est pas un problème, car éternel optimiste, il croit en la solidarité . Il est très heureux, sur la seconde ile de retrouver Gladys, Caïus et Titus et d'y former une communauté qu'il souhaiterait plus soudée . Mais comme dans les romans de J. Verne, les iles sont le prétexte pour développer et analyser le comportement d'une micro société . Titus et Caius s'affrontent à propos des "qualités du mâle" et Aerton fait la cours à Gladys . Dans le roman méconnu deJ. Verne, LES NAUFRAGES DU JONATHAN , l'auteur aborde des affrontements nettement plus poussés . Cet ouvrage, écrit au début du siècle est l'un des seul où l'auteur développe les affrontements idéologiques modernes qui sont les fondements du XX° siècle . Jules Verne, à la fin de sa vie,(il est mort en 1905), était gagné par les idées socialistes,(tendance Proudhon ou Fourrier) . Il semblait néamoins les confiner dans un idéal impossible à concrétiser, car le maitre de l'ile décrite voit son phalanstère détruit par la cupidité des naufragés . On peut regretter que, dans NADIA , ce type de conflits ne soit pas abordé;tout juste voit-on Nemo évoquer une société idéale où les hommes de toutes origines vivraient et travailleraient en paix , comme à bord de son sous marin . Mais pour le mystère de l'ile , le dessin animé fait plus fort que les romans, même si J. Verne nous a donné quelques belles fantaisies de ce type;l' Ile flottante dans LA JANGADA l' Ile à hélices pour le roman du même titre et l' ile volcanique de L'ILE MYSTERIEUSE C'est un



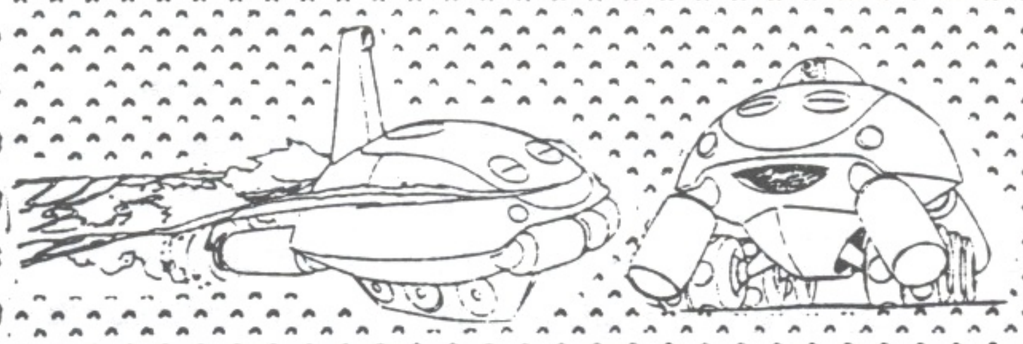
LES MACHINES

Comme dans les romans de J. Verne, il y a dans le dessin animé une abondance de machines et de véhicules très en avance sur leur époque . J. Verne avant sa mort, connu les balbutiement de l'aviation avec les début du vaste conflit technologique entre le plus lourd et le plus légers que l'air ! ROBUR LE CONQUERANT se fait le partisant de l'aviation, voir même de l'hélicoptère , car son engin l'"Albatros " est propulsé par des hélices . Jean nous offre un racourci de l'histoire de l'aviation .Il construit successivement un planeur , un aéroplane(dont la forme évoque celui de SANTOS DUMONT) , un hélicoptère pour finir par un modèle réduit de fusée, type V1 . Nous retrouvons dans second roman, Robur en mégalomane MAITRE DU MONDE , terrorisant les populations à bord de l'étonnant "Epouvante" , le monstre de métal capable de rouler, de voler et de plonger sous l'eau ! Inutile de dire que le



"**Gigantk**" est largement inspiré de cette étrange machine !

Le Nautilus dessiné dans NADIA est on l'a déjà indiqué , très inspiré d'autres vaisseaux apparaissant dans les animations japonaises et son armement est très actuel : missiles , antimissiles et équipement de détection puisé dans l'arsenal des sous marins militaires actuels . Il est un peu dommage que l'aménagement intérieur ne s'inspire pas plus du décors barroque et romantique du palais flottant décrit par J. Verne . Seul l'orgue du capitaine Nemo est conservé.



L'ATLANTIDE

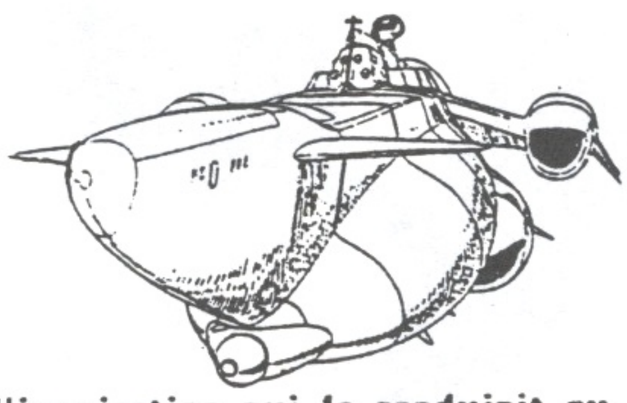
Le mythique continent disparu évoqué pour la première fois dans LE CRITIAS, l'un des dialogues de Platon , apparait deux fois dans les voyages extraordinaires de Jules Verne ; VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE le situe sous la croute terrestre englouti par une éruption de l'Etna, point d'émergeance de ses spéléologues .

"(en effet, là, sous mes yeux, ruinée, abîmée, jetée bas, apparaissait une ville détruite, ...Mais le capitaine Nemo vint à moi et m'arrêta d'un geste . Puis,ramassant un morceau de pierre crayeuse,.....,il traça ce seul mot: ATLANTIDE .....)" Dans 20000 lieues sous les mers , l'Atlantide est engloutie sous l'océan et on en visite les ruines en scaphandre .

Dans NADIA ,on présente une combinaison des deux versions vernienne ; le continent mythique est situé sous la terre et sous l'océan , résultat de l'amerrissage très catastrophique de l'une des nefs interplanétaires, si l'on en juge par le cratère résiduel où débouche l'entrée (épisode N° 16).

gigantesque vaisseau interplanétaire recouvert de végétation qui forme l'assise de l'ile où les naufragés de NADIA échouent, "La Noa Pourpre " dont l'héroine percera le mystère . Le vaisseau réactivé par la Pierre bleue de Nadia s'immerge et provoque un cataclysme comparable à celui qui clos L'ILE MYSTERIEUSE .

La fin du dessin animé est un combat de titans dans l'espace . Jules Verne aussi a envoyé ses héros dans le vide spacial . Si le canon géant de DE LA TERRE A LA LUNE semble modeste devant le Nouveau Nautilus J Verne fit preuve d'une imagination hautement débridée dans HECTOR SERVADAC ; en effet il imagine des hommes naufragés sur la Lune arrachée à son orbite terrestre, parcourant toutes les planètes du système solaire, (sans aucun équipements respiratoires !) . Mais l'invraissemblance, réunit ici notre écrivain et les scénariste du dessin animé . On ne les décrira pas , la science fiction est une nouvelle "magie" litéraire , il faut parfois se laisser emporter par le rêve . Grace à Jules Verne un grand nombre d'adolescents ont grandi en gardant vivace leur imaginaire et sont souvent devenus des adultes mentalement plus riches et inventifs ! Quelques explorateurs célèbres lui doivent leur vocation, comme Paul Emile Victor ou Jean Charcot . Auguste Picard puisa en Jules Verne



l'inspiration qui le conduisit au ballon stratosphérique et au bathyscaphe (" *...Son hélice embrayée sur un signal du capitaine, ses plans dressés verticalement, le Nautilus, emporté comme un ballon dans les airs, s'enlevait avec une rapidité foudroyante .")* Nul doute également, que l'idée d'équiper les sous marins de réacteurs nucléaires décuplant leur autonomie, n'a été inspirée par la capacité du Nautilus a naviguer autour du monde en ne rechargeant qu'une fois son combustible .

Il serait long et exhaustif de citer toutes les autres adaptations des oeuvres de Jules Vernes , mais elles sont plus abondantes en occident . Le dessin animé NADIA démontre que notre fond culturel a très bien pénétré aussi le Japon . Il est très regrettable de voir certains esprits récessifs crier toujours "au péril jaune !" alors que l'on constate plutôt une interpénétration des cultures qui ne peut qu'être profitable à tous .

NADIA, THE SECRET OF BLUE WATER

Copyright : N.H.K. Studio GAINAX . Mise en scène : HANNO Hideaki et OKADA Toshio .

Effer .

NADIA OU LE SECRET D'UN SUCCES

LA FAMILLE ROYALE D'ARTHESOS

S'il existe une série dont on se souviendra longtemps, c'est bien "FUSHIGI NO UMI NO NADIA", NADIA ou le secret de l'eau bleue, produite par les studios GAINAX. En effet, qui n'a pas été envouté par cette histoire de science fiction se déroulant au siécle précédent, entrainant dans son sillage la vaillante équipe du sous-marin NAUTILUS, emprunté à Jules VERNE ? Qui n'a pas été subjugué puis conquis par la tension et l'intensité du combat opposant les forces du bien et du mal dans le superbe 39 éme (et dernier) épisode de cette série ?

En fait, pour tenter de trouver des explications à un tel succés, il est nécessaire de se rendre compte que la série "FUSHIGI NO UMI NO NADIA" emprunte de nombreux éléments aux grands DA de ces derniéres années dont, pour ne citer qu'eux :"Les merveilleuses cités d'or","Space Cruiser YAMATO","Super Dimensionnal Fortress MACROSS", ou encore "Tenku no Shiro LAPUTA" (LAPUTA, le chateau céleste).

Nous allons donc examiner, au cours d'une étude des personnages, du design, de l'histoire, quelles paralléles peuvent être tirées entre cette série et les oeuvres marquantes du DA nippon ?

GLADYS ET SA TROUPE

DOLA FAMILY

Attachons-nous tout d'abord aux personnages secondaires. Les premiers à apparaître dans l'ordre chronologique sont les membres du trio infernal : Grandis, Sanson, Hanson (en français, Gladys, Titus et Caïus).

Il faut remarquer que leur rôle dans la série va changer du tout-au-tout. D'abord jouant les méchants poursuivant Nadia pour lui dérober la pierre bleue en vue d'une bonne récompense offerte par les néo-atlantes, ils vont vite rejoindre les rangs amis contre Gargoyle (Argon), d'autant plus qu'ils auront un sacrée dent contre eux aprés avoir été emprisonnés dans les camps de travail de l'île de la tour de Babylone. Les deux hommes jouent des rôles complémentaires dans la série : Hanson est la tête, alors que Sanson représente "les bras". Mais l'effet comique est présent dès que que ces deux personnages sont confrontés à des situations aussi diverses que variées, chacun usant de stratagèmes différents (la réflexion ou l'adresse pour l'un et la force pure pour l'autre), ils parviennent cependant toujours au même résultat, et qui plus est, en même temps ! Cette 'rivalité inavouée' autorise donc toutes les disputes imaginables entre les deux protagonistes, et augmente encore l'aspect comique de ce trio. Parlons maintenant de leur "maîtresse" , Grandis. Sophistiquée, coquette, mais aussi décidée, elle est en proie à des sautes d'humeur surprenantes (ce qui peut nous faire penser à Lamu), elle est la tête pensante du groupe. Rêvant d'accaparer la Pierre Bleue au début de la série, elle tombera amoureuse du Capitaine Némo (victime du coup de foudre), et prendra alors une tournure comique. Cet aspect plaisant sera renforcé par les "talents" de cuisinière de Grandis -on se rappellera du poisson servi au capitaine Némo...- ou encore

par le rôle de "mère poule" pour Nadia, lui apprenant à faire de bons plats, ou encore à bien se comporter avec Jean.

Ce trio de bouffons ne peut que nous faire penser au célèbre trio de la série "Sherlock Holmes" (Character designer Miyazaki Hayao) constitué par le professeur Moriarty et ses deux accolytes. Ils tiennent le même rôle d'amuseurs, histoire de détendre l'atmosphère après des scènes très tendues.

On peut également penser à la "Mama" issue du film d'animation LAPUTA (Miyazaki Hayao), chef d'un groupe de brigands qui se rangent du côté de Shitta et Pazu. En bref, un rôle essentiellement comique, sans toutefois oublier l'aspect "utilitaire" ou "sauveur" de la Catherine (ou Glatank) lors de certaines situations épineuses...

Un autre "couple" célèbre de la série est celui constitué par Marie et King (Attila). Cette petite fille, recueillie par Jean et Nadia lors de la découverte de l'île au début de la série, ne tarde pas à s'accaparer King, jusqu'alors l'animal de compagnie de Nadia. King joue ici le rôle d'un véritable "souffre douleur", compagnon de jeu de Marie, il lui arrive même de se déguiser en pêcheur ou en "papounet", muni d'une moustache et de lunettes. C'est cet aspect ridicule et dérisoire qui provoque le comique : le faît que King soit doté d'une certaine forme de parole ajoute aussi à cet effet. Finalement, si ces deux personnages ne présentent pas d'intérêt dans l'histoire elle-même, ils apportent beaucoup à l'atmosphère souriante et détendue de la série.

Tous ces personnages secondaires (et ils ne sont pas tous là), ne tiennent pas vraiment de rôle fondamental dans la série, mais ils ont leur importance, qu'on vient de décerner. Il nous faut maintenant nous pencher plus particulièrement sur les véritables protagonistes de l'histoire.

Commençons par le personnage qui est sans doute le plus attachant de la série : Electra. Tout d'abord, son nom ne peut pas nous laisser indifférents : on peut y voir une référence à Sophocle, le plus grand tragédien grec de l'antiquité (qui a écrit - entre autres- "Electre"). Le destin tragique d'Electra sera donc prédominant. Cette frêle jeune femme a été touchée très tôt par la fatalité : dès l'âge de treize ans, elle perd son frère lors d'un cataclysme qui ravage son village natal : la Cité d'Arthésos. Elle est alors recueillie par Némo, qui est en partie responsable dudit cataclysme. Les liens qui l'unissent au Capitaine vont évoluer au fur et à mesure qu'elle grandit : au départ leur relation se trouvait sur le plan sauveur/sauvée, puis s'est mutée en lien Père/fille, pour aboutir en lien Amant/ aimée. Hélas, l'arrivée de Nadia dans la vie de Némo et d'Electra sera le "défaut tragique" qui précipitera la catastrophe.

L'EQUIPAGE DU NAUTILUS .

Une catastrophe qui ne se fait pas attendre. Lors de l'épisode 22, la vérité éclate au grand jour ! Electra, plus décidée que jamais, pointe une arme sur le Capitaine, et tire ! Tout va très vite, le spectateur, soufflé, ne comprend plus. Nous avons alors droit à un flashback du plus bel effet, en noir et blanc, nous expliquant le passé douloureux d'Electra. Nous apprenons que Némo est bien responsable de la destruction de la cité d'Arthésos. Tout change alors : qui est le véritable méchant ? Némo, censé représenter le bien, n'est plus 'tout blanc', il devient un personnage ambigu, ce qui augmente considérablement la complexité de son caractère. Mais, n'anticipons pas.

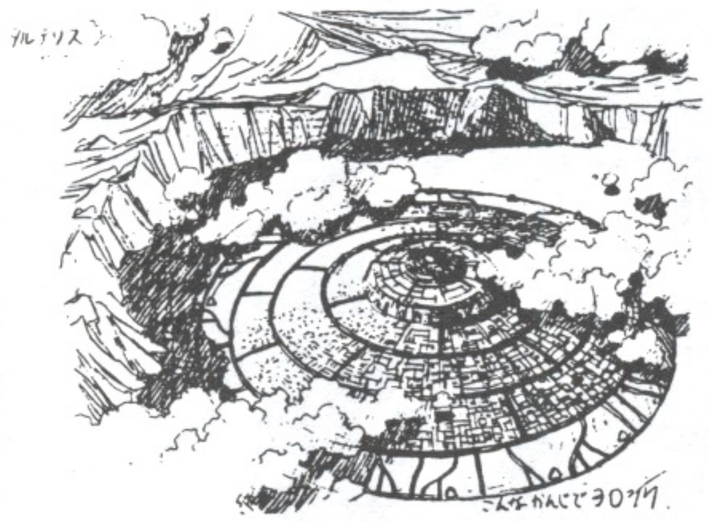
Quelle est la véritable raison qui a poussé Electra a tirer sur son sauveur ? Une éventuelle vengeance dûe à l'accident survenu il y a treize ans ? C'est peu probable. Il semble plutôt qu'Electra, poussée par son destin tragique, eclipsée dans le coeur de Némo par Nadia, soit en quelque sorte forcée d'agir de la sorte. Victime de son déterminisme à toutes épreuves et devant l'apparente hésitation de Némo, elle n'avait pas d'autres choix. Soudain, retournement de situation : Electra est battue. Némo lui avoue subitement la véritable raison de son hésitation ; il était préoccupé par le sort de celle qu'il aime... Electra. Prise à contre-pied, Electra ne sait plus où elle en est. En désespoir de cause, elle tente de se suicider, mais Némo l'en empêche. La vie d'Electra s'était arrêtée il y a treize ans, comme elle le disait elle-même. Comme pour apporter plus de poids à sa déclaration, elle disparaît, ainsi que le Nautilus, pour ne réapparaître que vers la fin de la série.

Electra réapparaît transformée. Un nouveau look, plus sexy, qui se caractérise par l'abscence de lunettes, une nouvelle coiffure, un nouvel uniforme moulant, et un esprit serein. Plus déterminée que jamais, Electra est prête pour le combat final. Mais, on n'échappe pas à la fatalité ; Electra sera electrocutée par Argon, et impuissante face au suicide de Némo, l'homme qu'elle a toujours aimé.

Ainsi, Electra est sans doute le personnage le plus attachant pour le spectateur, et ceci pour plusieurs raisons. Si le téléspectateur s'identifie à Jean, il peut voir en Electra une mère bien veillante et attentionnée, pleine de savoir et de mystères. Si, en revanche, il s'identifie à Némo, il peut y trouver une amie, une amante, une femme sexy (par exemple lors des scénes de bains -hélas

LE MYTHE ATLANTE ET LA PROTOCULTURE...

Dans les derniers épisodes de NADIA nous sommes confrontés à une étrange version des faits quand à l'origine de l'humanité. Les ATLANTES, fuyant leur planéte d'origine, ont trouvés refuge sur notre planéte espérant y trouver paix et bonheur. Malheureusement la soif de conquéte et de pouvoir ne s'était pas éteinte et ils s'entredéchirérent sur leur nouvelle planéte d'adoption. Quelques "arches" spatiales en réchappérent, sauvant par la méme occasion un maximum d'éspéces vivantes (l'ache de noé?). Leur science étaient telle qu'il pouvait creer la vie, science qu'ils utilisérent tout d'abord pour éveiller l'esprit des cétacés (la baleine de l'épisode 19) dont l'inelligence leur semblait proche de la leur. Leur tentative d'en faire leurs serviteurs ayant échoué ils se penchérent alors sur le cas des premiers hommes dont ils manipulérent les génes pour les remodeler à leur image (dont de nombreux essais ratés



ARTHESOS

la pierre de laputa

sont exposés dans la NOA POURPRE dans l'épisode trés révélateur No 37). Un cadavre de géant est présenté à NADIA par GARGOYLE (ARGON), il s'agirait de ADAM, le moule initial en quelque sorte qui, une fois réduit, donna le modéle de clone humain des origines. Malheureusement la servitude n'est pas le fort de leurs créations et les "misérables humains" menérent bon train leur propre existence. Les arches survivantes furent cachés ou abandonnés (c'est le cas de la NOA POURPRE), l'Atlantide resta enfouie sous les mers aprés un terrible incendie (un accident de la tour de Babel), Némo s'y rend comme dans un sanctuaire ou il enterre ses brâves mort pour la "cause"; la NOA POURPRE erra pendant des milliers d'année tel un île flottante sur les océans; la derniére, la noa bleue faites pour voler s'écrasa à tout jamais sans explication sur terre et se verra attribuée le nom de "cité d'ARTHESOS", là ou se vécurent les derniers descendants des Atlantes, Némo et sa famille, qui ne partagent plus les convictions de leurs ancêtres et considérent que la Terre appartient désormais aux

GARGOYLE

MUSKA

JEAN

PAZU et SHITA

CDT GLOVAL

censurées- ou de réveil, ou tout simplement avec son nouveau costume). En conséquence, les sentiments qui nous animent sont complexes. Ils relèvent à la fois de la pitié pour cette martyre, et de l'admiration, voir de l'amour pour cette femme forte, enchaînée à son destin.

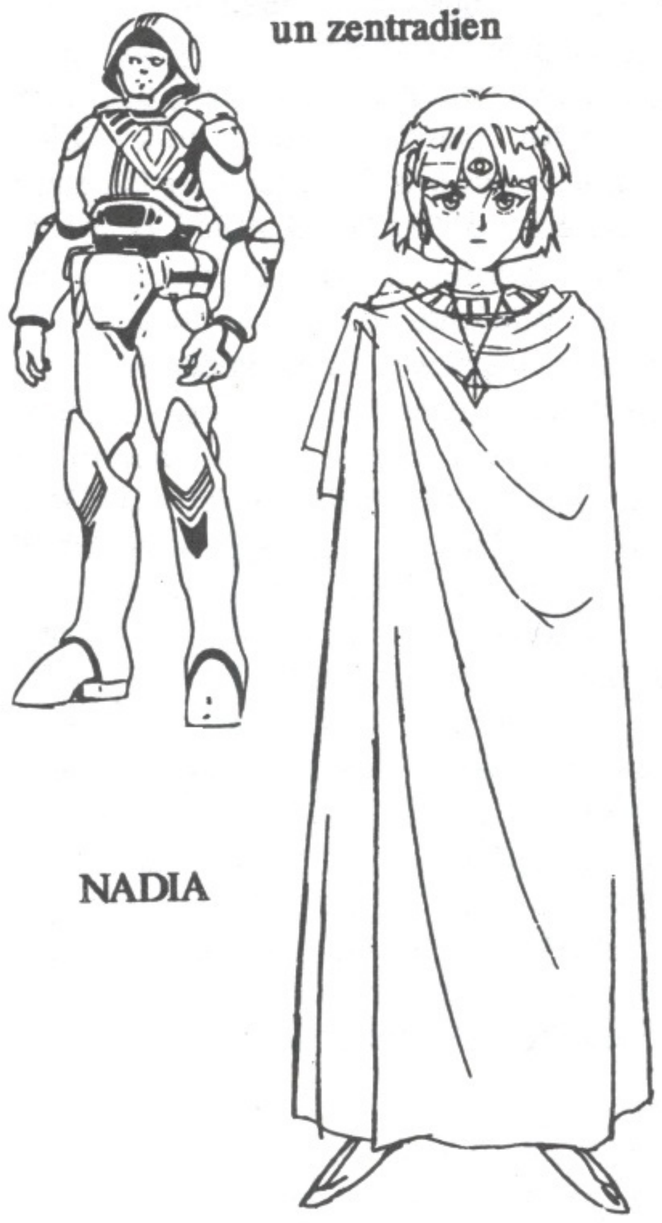
Ces sentiments sont tout à fait comparables à ceux que l'on ressent face à Nausicäa. Elle aussi a été frappée par son destin. Son père a été assasiné sous ces yeux, et la menace de la destruction de la Valée du Vent pèse à tout moment sur ses épaules. Elle aussi est déterminée et sait prendre les armes pour défendre ceux qu'elle aime.

Passons maintenant de l'autre côté de la barrière pour étudier le personnage du méchant par excellence : Gargoyle (Argon). Il est le stéréotype même du méchant intelligent, du cerveau qui dirige tout de loin. A la manière de ces froids calculateurs inattaquables dans James Bond 007. Son aspect physique témoigne de sa personnalité : toujours parfaitement habillé, en costume style 'colonel' dans Akira, et chapeauté à la mode Ku Klux Klan, portant un masque grimacant, il ne laisse rien paraître de lui. Il est incroyablement puissant mais reste dans l'ombre. Le lien qui l'attache à Némo est interessant. Ancien premier ministre du roi de la cité d'Arthésos, il a trahit ses compatriotes, abusé par sa soif de pouvoir et de destruction. Leur ancienne relation ainsi que son extrême politesse envers Némo, confère une autre dimension à Gargoyle. Voici en fait deux ennemis intimes. Sa fin est la conséquence logique de ses actes. Consummé par sa soif de pouvoir, il commettra plusieurs erreurs, mais sa pervérsité est d'avoir réussi à contrôler le prince Néo et Nadia qui firent feu sur leur propre père. Finalement, il sera littéralement brulé par le pouvoir de la pierre, objet même de sa convoitise. Il peut nous faire penser au méchant Muska dans LAPUTA, lui aussi calculateur et bien habillé, il mourra lors de la destruction du château célèste.

Il nous faut maintenant étudier les héros de cette aventure Jean et Nadia. Vous nous pardonnerez cette entorse à la galanterie, mais il est nécessaire de commencer par Jean. Le personnage de Jean surprend par sa double personnalité : il est d'une part un inventeur curieux, intéressé par tout ce qu'il voit, et surtout par la technique. Souvenons-nous que la première fois que nous le rencontrons, il visite le concours Lépine à Paris. C'est un garçon qui est fasciné par les innovations de son époque, celle de l'exposition universelle de Paris en 1889. Il va résolument "de l'avant", et il est le témoin de son temps. Il représente d'une certaine manière, le côté

"humains". Et la PROTOCULTURE dans tout ça me diriez-vous ? Et bien sachez qu'il s'agit, au nom prés, de la même version que celle présenté dans MACROSS le film, à la différence que les clones de géants Zentradi et Meltlandi se sont rebellé et non pas ce que l'on pourrait appeler les micronniens comme se fut le cas dans la série de NADIA. Dans le film de plus, Lisa et Rick découvrent sur un TERRE dévastée par les tirs zentradis, une cité enfouies sous les eaux, dernier siége de ses créateurs, détenteur de la "Protocivilisation". Une ville enfouie sous les mers, on peut facilement lui touver un nom n'est-ce-pas ? Cette même cité se révéle aux yeux de la petite troupe de Nadia aprés avoir émerger d'un grand lac ou elle s'était enfouie. Le même événement intervient dans le film de MACROSS avec Rick et Lisa. Le lien entre le cadavre de géant dans la NOA POURPRE et les Zentradis semble encore plus qu'évident.

L'ATLANTIDE, un théme fantastique qui aura une fois de plus inspiré des sujets de D.A. merveilleux qui répondrait à l'eternelle question : "D'où venons-nous,qui sommes-nous, ou allons-nous ?"



un zentradien

NADIA

'Jules Vernes' de l'histoire.

En tant que personnage débrouillard et inventif, il peut nous faire penser à Tao dans les Cités d'Or. Il a également le même passion dévorante pour la science. Son aspect déterminé et aventureux le pousse à l'action pour protéger Nadia, il n'hésite pas à utiliser ses dernières inventions pour aller chercher son amie, ce qui tourne souvent assez mal pour tout le monde ! Par là, il se rapproche plus du personnage de Pazu dans LAPUTA. Ils ont tous les deux en commun ce côté 'fort en gueule', cette même volonté de vaincre. De même, dans Laputa, l'action commune de Pazu et Shitta permettra de venir à bout du "méchant", dans "Fushigi no umi no Nadia", on peut parler de victoire commune de Nadia et Jean, bien que ce dernier ait été tué juste avant la victoire finale.

L'autre facette du caractère de Jean est sa timidité, son manque de chance avec Nadia. En effet, Jean, inexpérimenté dans le domaine amoureux, fera connaissance de ce sentiment nouveau à l'égard de sa compagne de voyage et d'aventures. Ainsi, cette naïveté touchante provoquera de nombreuses situations comiques au cours de la série, opposant aux timides essais de Jean (bouquet, attentions délicates), les sautes d'humeur de Nadia.

Cet aspect nous fait penser à Tombo dans "Majo no Takkyubin" : du rôle d'indifférent au début du film, Tombo deviendra le meilleur ami de la petite sorcière Kiki, après de multiples tentatives toujours sanctionnées par un regard froid ou indifférent de la part de Kiki. Ce côté amusant et ridicule des échecs amoureux se retrouve chez les deux protagonistes. On peut également noter que l'aspect physique de Tombo et de Jean est très semblable : lunettes, short. L'aspect typique du jeune garçon. Tombo est aussi un passionné de technique (il construit une espèce de bicyclette à hélice), et il se passionne pour les avions, ce qui est une constante dans les films de Miyazaki.

L'héroine de la série est bien entendu Nadia. Ce qui peut nous frapper au premier abord, c'est le manque total de féminité de la part de cette jeune fille. Elle ne sait pas se mettre en valeur sur le plan vestimentaire, et elle n'est pas très coquette, ce qui est tout le contraire de Grandis. En outre, son caractère renfermé et son humeur incertaine contribuent à cet aspect 'garçon manqué'.

Nadia est un personnage mystèrieux : son passé lui est inconnu. Nous découvrons au fur et à mesure que la série se déroule, de nouveaux éléments sur la vie de cette princesse. Nous apprenons dans l'épisode clé (n 22) que Némo est bien son père (en fait, cela ne fait que renforcer ses suspicions). Cet aspect énigmatique du personnage nous fait penser à Zia dans les Cités d'or : elle est aussi détentrice d'un secret ainsi que d'une clé (la moitiè du médaillon, ainsi que le pouvoir de lire les kippous, parchemins incas sous la forme d'un assemblage de cordelettes), elle ne nous livre la véritable étendue de ses pouvoirs et de son savoir que tard dans la série. Ce personnage ambigu bénéficie d'un passé dont elle découvrira quelques bribes au cours de son long périple, tout comme Nadia, après plusieurs révélations. Pour Nadia, ces révélations sont de nature "extra-terrestre", car elles proviennent des anciens atlantes et ajoutent encore plus à l'aspect étrange, quasi mythique du personnage. En effet, Nadia est bien une extra-terrestre, descendante de l'ancienne race des atlantes, qui ont occupé le monde quelques millénaires auparavant.

Il nous reste encore à examiner le personnage le plus secret de la série, l'énigmatique "Capitaine Némo". Son véritable nom restera toujours inconnu, et de sorte, il préfère se faire appeler par ce sobriquet qui signifie "personne" en latin. Le Capitaine Némo représente l'hommage le plus flagrant (avec le Nautilus) à l'oeuvre de Jules Vernes "20 000 lieues sous les mers".

Fidèle à son modèle, c'est un personnage profond, mystérieux, énigmatique, qui ne parle que lorsque c'est nécessaire, et qui ne divulgue que les informations utiles. Jamais un mot de trop, jamais un débordement. Tout ce que l'on sait de lui, c'est qu'il était le Roi de la Cité d'Arthésos et qu'il descend donc des anciens atlantes, contribuant ainsi au mythe du personnage. Une des caractéristiques de Némo, c'est sa solitude. Toujours seul contre tous, il restera renfermé sur lui-même jusqu'au point final de l'histoire où il effectuera l'acte le plus caractériel de la solitude : le suicide, afin de sauvegarder l'équipage du Nautilus. C'est un personnage droit et direct, qui porte sa croix sans broncher. Il paie ses erreurs d'il y a treize ans, sans jamais se plaindre ou se confier à quiconque. Tout ceci apporte un sentiment de profond respect de la part de ses partenaires ainsi qu'une force qui entoure le personnage.

Déterminé, destructeur, rien ni personne ne l'arrêtera. Il représente la marche inéxorable du destin (destin parallèle à celui d'Electra ?), il cherche à détruire le monstre qu'il a contribué à créer en la personne de Gargoyle. Ce personnage se rapproche du Capitaine

NEMO

Harlock (Albator) par sa solitude, et le poids des évênements qui pèsent sur ses épaules. De même, l'équipage du Nautilus peut être comparé avec l'équipage de Harlock. L'aspect extérieur de Némo fait immédiatement penser au Commandant Henry Gloval de Macross. Ils ont tous les deux la même allure imposante, la même posture de domination. Le physique du Capitaine Némo (cheveux épais qui masquent le visage, moustache brousailleuse, casquette) est très proche de celui de Harlock ou Gloval. Tous ces personnages ont quelquechose à cacher, ce qui est symbolisé par les cheveux qui cachent un oeil, une cicatrice, ou par un couvre-chef rabattu sur le visage.

Mais que cache donc le personnage de Némo ? L'ambiguité du personnage transparaît dans cet épisode charnière, l'épisode 22 : Némo est incapable de parler à sa fille, il ne peut faire part de sa détresse à personne ? Jamais il ne pourra, à chaque fois qu'il aura l'occasion, révéler à sa fille qu'il est réellement celui qu'elle cherche. Il laissera cette révélation à un de ses amis, une baleine vieille de plusieurs milliers d'années, aux pouvoirs télépathiques. Et encore, cette révélation n'en sera pas une car la baleine ne nommera pas le Capitaine Némo. Il ne réussira à "parler" à Nadia qu'au cours de cet épisode 22, alors qu'il est trop tard, une fois seulement que le Nautilus sera prêt à couler et à disparaître. Némo prendra la décision de se séparer de sa fille une seconde fois, en envoyant Nadia, Jean, Marie et King dans sa propre cabine.

Tous ces déchirements intérieurs ne seront jamais dévoilés à quiconque : le Capitaine Némo se contentera de jouer de l'orgue, seul comme à son habitude, dans sa cabine, en proie à ses pensées. C'est pourquoi seul une unique personne arrivera à le comprendre : c'est un membre de l'équipage, en fait compagnon de Némo depuis de longues années, dont le nom est inconnu. Il est assez agé, et porte une barbe.

En conclusion, c'est un personnage d'une profondeur telle qu'il reste toujours distant des évênements (ou tout du moins paraît rester distant). Il acceptera son destin et la souffrance, concrétisée par les tirs d'Electra et de Nadia (dans le dernier épisode). Ainsi, Némo inspire-t-il la crainte et le respect de la part du spectateur, mais aussi une sorte de symphatie pour cet homme incapable de s'extérioriser.

On a vu tout au long de l'étude de ces personnages que les références à l'oeuvre de Hayao Miyazaki étaient fréquentes. Il en reste une, mais de taille : c'est la Pierre Bleue, directement inspirée de la Pierre de Lévitation visible dans "Laputa". Le rôle de cette Pierre dans "Fushigi no umi no Nadia" est de prévenir lorsqu'un danger est imminent. Bien entendu, le véritable pouvoir de cette pierre ne réside pas dans un simple système d'alarme ! Elle est dotée d'une puissance bien plus grande, une fois les deux morceaux de la Pierre réunis. C'est ce même amalgame de pouvoirs cachés que l'on retrouve dans Laputa. La pierre de Shitta se déclenche toujours involontairement, protégeant son propriétaire lors d'un grave danger (chute, moments critiques, etc...). En outre, cette pierre n'obéit qu'à Shitta (souvenons-nous que Pazu tente de faire une démonstration à Shitta : il prend la pierre, saute dans le vide, et... rien ne se passe ! La scène est hilarante, et cela prouve que la Pierre a ses caprices). Dans Nadia, la Pierre ne peut être déclenchée volontairement. Finalement, ces deux pierres auront le même rôle, celui de détruire le mal. Dans Laputa, c'est l'action conjointe de Shitta et de Pazu qui fait éclater le pouvoir de la Pierre, réduisant à néant le terrible Muska, alors que dans Nadia, c'est le pouvoir de la Pierre qui, utilisé pour réssusciter Jean, entrainera la destruction de Gargoyle. Cette pierre est un concentré de la puissance et du savoir de l'Atlantide, un moyen de liaison direct avec la planète Mère. De plus, quelque soit l'échelle d'observation de la Pierre, on retrouve indéfiniement le même motif, c'est un objet homothétique (fractal).

En ce qui concerne les différents engins que l'on apperçoit dans la série, un grand nombre d'entre eux sont inspirés d'une part des machines étranges imaginées par Jules VERNES (voir article suivant) et d'autre part des fameuses "méchas" (prononcez "méka"!) imaginés par Leiji MATSUMOTO (voir également l'article le concernant !). Celles-ci ont un profil nettement dérivés des navires de guerre de la seconde guerre mondiale, on ne peut s'empécher de penser que le NAUTILUS soit le digne successeur du "Space Cruiser YAMATO", pensée tout à fait justifiée par la résurrection de l'épave du "NÉO-NAUTILUS" dans l'épisode 36, résurrection qui donne une impression de déjà-vu si l'on connait le baptéme de lancement du "YAMATO" dans le premier épisode de la série du méme nom, qui, sous une épaisse couche de rouille, dévoile un vaisseau spatial ultra sophistiqué construit pour défendre la planéte. Le costume même de l'équipage du NAUTILUS dans cette derniére partie de la série, et surtout celui, trés moulant, d'Electra, nous rapelle le design trés marquant des séries de Leiji MATSUMOTO.

Certaines des attaques utilisées dans ces derniers épisodes par le capitaine Némo ressemblent étrangement à d'autres utilisées par ALBATOR (Capitaine HARLOCK), telle l'attaque frontale du NÉO-NAUTILUS contre la NOA POURPRE pour briser son bouclier invisible, ou encore les salves des canons, les bruits de leur détonation, nous rapellent les combats épiques de HARLOCK contre les AMAZONES (Sylvidres) ou les LLUMIDAS (Humanoides). Le design intérieur du NÉO-NAUTILUS est une copie des fameux écrans de controles constellés de radars et de consoles qui ne servent qu'à "faire joli" lorsqu'elles s'illuminent et clignotent de tout leurs feux.

Enfin, n'oublions pas le grand hommage rendu à MACROSS dans les deux derniers épisodes. En effet, comment ne pas comparer l'infiltration du NÉO-NAUTILUS dans la NOA POURPRE avec celle du SDF1 dans le vaisseau principal de l'armée ZENTRADI. le rôle de hangar du vaisseau ATLANTE et l'explosion finale confortent cette idée.

Finalement, examinons l'histoire même de Nadia, le message délivré au travers de cette série. Il s'agit ici d'un retour aux sources de l'humanité, d'une tentative d'explication de l'évolution de l'espèce, en trouvant le "chaînon manquant". Ici, les Atlantes, une race supérieure, ont créé les hommes, qui ont plus tard échappé à leur contrôle. Après tout, pourquoi pas ? Tout est permis dans le domaine des légendes, aux frontières de l'imaginaire... Le véritable mythe de Nadia n'est pas de donner une réponse irrationnelle à la question de l'origine de l'Homme, c'est d'avoir pu, en utilisant tous les registres de la narration, (du comique à l'amour, en passant par la tragédie, le mélodrame et j'en oublie) faire accepter au spectateur les anachronismes qui foisonnent dans "Fushigi no umi no Nadia". Les inventions de Jean, la technique nucléaire utilisée par le Nautilus, les armes les plus folles au service de Gargoyle, tout ceci n'est pas encore imaginable à notre époque actuelle (enfin, pas totalement), et encore moins à l'époque où est censée se dérouler l'histoire : en 1889. Le fait de partir de l'exposition universelle de Paris pour aboutir à un combat apocalyptique dans l'espace est parfaitement accepté par le spectateur, charmé par l'univers de Science-fiction incroyable déployé sous ses yeux.

Le véritable hommage à Jules Vernes se situe peut-être ici, plutôt que dans un respect fidèle des personnages ou de l'histoire de "20 000 lieues sous les mers". Visionnaire, Jules Vernes avait charmé les lecteurs de son époque par ses inventions extravagantes et irréalisables. Dans "Fushigi no umi no Nadia", l'intrusion du fantastique dans le monde contemporain de Jules Vernes va beaucoup plus loin que ce qu'avait fait l'auteur lui-même, pour le plus grand plaisir du spectateur.

Sebastien BERTRAND et Yvan WEST LAURENCE

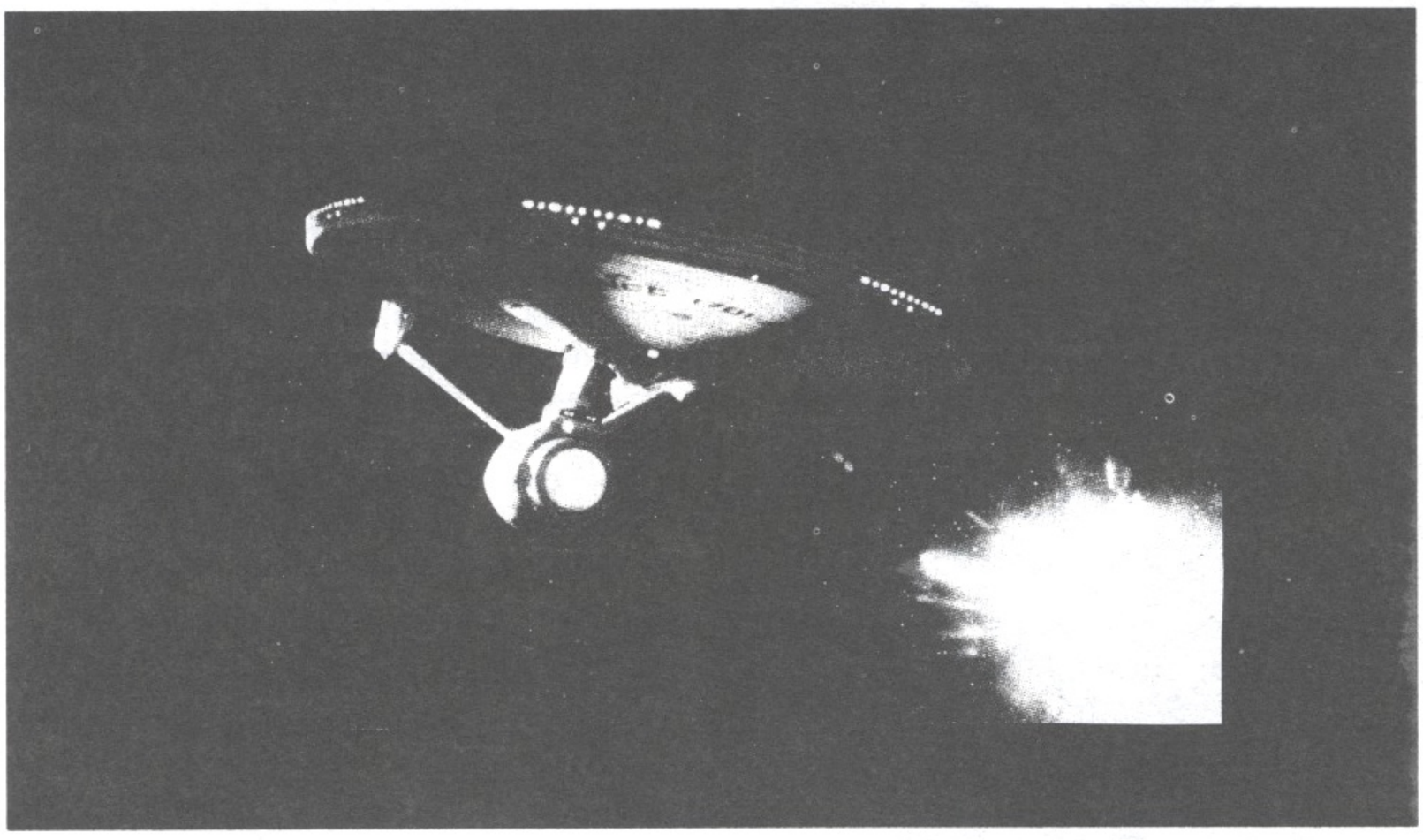
FUSHIGI NO UMI NO NADIA : N.H.K. Studio GAINAX, TOHO,MACROSS : TATSUNOKO PROD., BIG WEST,Space Cruiser YAMATO : Leiji MATSUMOTO, TOEI, LAPUTA ; KIKI'S DELIVERY SERVICE: Studios GHIBLI, HAYAO MIYASAKI

NEMO

STAR TREK

L'Espace: Frontière de l'infini... Voici la mission de l'astronef U.S.S. Enterprise: pendant cinq ans, explorer de nouveaux mondes, découvrir de nouvelles formes de vie et de civilisations, aller bravement là où aucun homme n'est jamais allé!

Oublier STAR TREK dans un numero consacré au fantastique et à la Science Fiction aurait été aux yeux de certains un crime de lèse-majesté. Ceci est d'autant plus vrai qu'en outre des 79 épisodes de la série télévisée et des 6 films, on doit ajouter à ce mythe de la science-fiction une série de 22 dessins animés.



En 1973, quatre ans s'étant écoulés depuis la diffusion du dernier épisode de STAR TREK, la chaine américaine N.B.C. proposa à ses téléspectateurs les STAR TREK ANIMATEDS. Commandés à la Compagnie Filmation, ces 22 nouveaux épisodes de 45 minutes (le même chrono que pour un épisode normal) entrainaient le Capitaine Kirk et toute sa joyeuse équipe dans de nouvelles et tumultueuses aventures.

Bien que s'adressant à un public plus jeune que celui de la série,l'esprit de cette histoire créée par Gene Roddenberry est relativement bien conservé en particulier du fait que les principaux scénaristes de la série ont participé à l'élaboration des anime. On retrouve entre autres le nom de Margaret T. Armen qui est l'auteur des épisodes les plus poignants de la série ("The Paradise Syndrome") on lui doit ici "The Lorelei Signal" dans lequel l'équipage est victime de sirènes absorbant l'énergie de leurs partenaires aux fins de conserver l'éternelle jeunesse et "The Ambergris Element" où Kirk et Spock sont transformés en êtres amphibiens pour accéder à un secret capable de sauver la Fédération (Zorro est arrivéééé...) ainsi que D.C. Fontana ("Journey to Babel") qui nous envoie avec "Yesteryear" sur Vulcain dans un passé où Spock n'a que sept ans. Dans cet épisode, Spock adulte devra intervenir pour se sauver lui-même.

Certes, ce dessin animé permet de mettre en scène des décors et des extra-terrestres que les budgets ou la courte (trois ans au lieu de cinq !) apparition de la série télévisée n'avaient permis de réaliser: les Terratens (descendants de colons terriens ne mesurant que dix centimètres de haut) dans " the Terraten Incident", les Lactrants (sorte de limaces géantes) dans "The Eye of The Beholder" ou encore l'univers liquide de la planète Argo qui apparait dans "The Ambergris Element" ; mais on retrouve également les inévitables habitués. Personne n'est oublié: les klingons et autres romuliens qui sont toujours de la partie ("Time Trap", "Pratical Joker"...) et Harry Mudd, l'escroc de l'espace, qui dans "Mudd's Passion" tente d'exploiter un philtre d'amour aux effets des plus inattendus, ainsi que ces adorables boules de poils que sont les Tribbles ("More Tribbles, more troubles"). Certes traduire des personnages réels en dessins pour les animés par la suite n'est jamais une mince affaire : souvenez-vous des JACKSON FIVE ou encore des HARLEM GLOBE TROTTERS... Mais que vous dire de la qualité ? Pour sauver les meubles, je pourrais invoquer la date et dire qu'on ne fait pas du STAR TREK comme on fait du HANNA-BARBERA mais la réalité est plus que médiocre. L'animation n'est même pas à la hauteur des "Tarzan" et autres Jane de la Jungle dont nous avons largement soupé fin 70-début 80 et les couleurs sont un peu plus que fades.

Notons enfin que ces dessins animés inédits en France, ont très peu de chance d'arriver un jour sur nos petits écrans. Quoique... avec Dorothée (alias AB productions), on ne sait jamais. Une petite consolation (peut-être): la version originale a été réalisée avec les voix des acteurs. En somme, une série à conseiller aux passionnés du genre... et encore !...

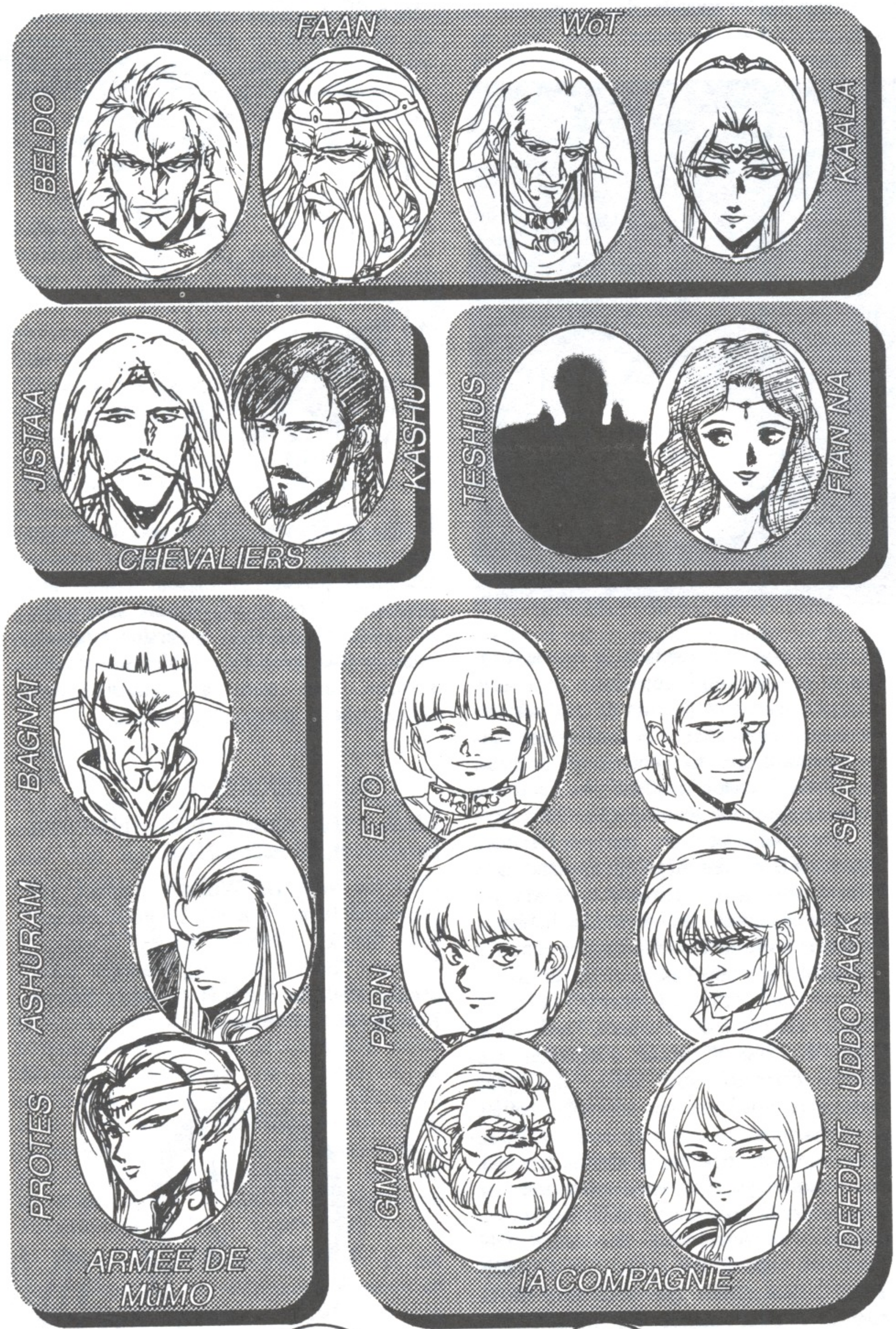
Valérie BOURBON

STAR TREK ANIMATEDS - 1973-1974; Paramount, Filmation/N.B.C.

avec les voix de William Shatner (le Capitaine James T. Kirk), Leonard Nimoy (Mr Spock), Deforest Kelley (Docteur Leonard "Bones" McCoy), Georges Takei (Sulu), Nichelle Nichols (Uhara), Walter Koenig (Pavel Chekov)...

Record of Lodoss war

Lorsque elfes et dragons quittent les livres.

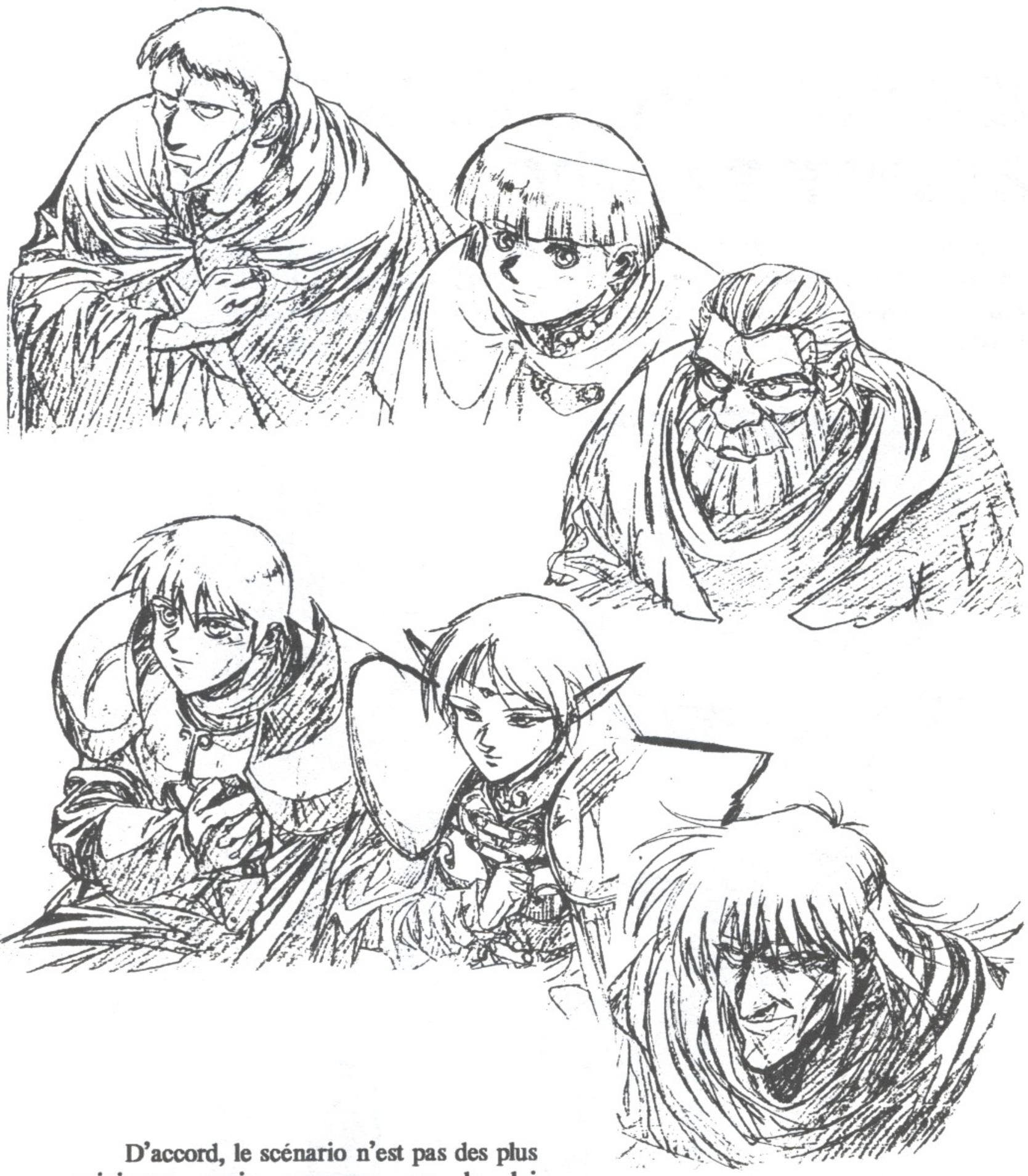


LODOSS GALLERY

si vous vous interressez à l'animation depuis plus de deux ans, vous reconnaitrez que ça manquait... Il y avait les robots, les super-héros, les champions d'arts-martiaux, les sportifs de haut niveau, les marchands de marrons chauds, mais pas d'héroic-fantasy. Oh, bien sur, il y avait quelques titres de gauche à droite comme "Le Vol des Dragons", dessin animé américain qui a été diffusé en trois fois à la télévision avant d'aterrir dans les vidéo clubs, ou encore l'excellent film d'animation 'Nausicaa' édité lui aussi en cassette vidéo (version masacrée, dotée d'un sous-titre lamentable), et qui est passé presque innaperçue. Bref, rien de satisfaisant pour les amateurs de Hobbits, ce qui nous cantonnait dans nos bouquins, nos B.D. et nos RPG (c'est déjà pas mal me direz nous!).

Mais, ô miracle, le 30 juin 1990, s'ouvre au monde et à nos chaumières le premier épisode de la série qui allait révolutionner le monde de l'animation : "Record of Lodoss war" (Lodoss tô senki en japonais ce qui veut dire exactement la même chose). En une saga de 13 épisodes au total (chacun d'eux durant une demi-heure) et sortant en OAV (ou OVA pour le puriste qui proteste au fond). Lodoss narre l'histoire de Parn le jeune guerrier qui, revêtu de l'armure de son défunt père, part comme l'avait fait ce dernier offrir ses services au légendaire Roi FAAN. Celui-ci voit son royaume mis à feu et à sang par les hordes gobelines du terrible Beldo et de son serviteur, le sombre seigneur Ashuram.

Par jeu du hasard ou parce que sa destinée était écrite depuis longtemps, Parn va rencontrer au fur et à mesure de son périple ses compagnons d'aventures : la troublante Deedlit, l'elfe sylvine, Uddo le voleur généreux, ou encore Gimu, le nain au coeur meurtri. Ensemble, ils iront vers la lumière puis la mort, affronteront le démon investigateur de la guerre et assisteront à ce que tous redoutaient : le réveil des Dragons. Pour aboutir à la bataille finale où nombre de braves tomberont et où le spectateur apprendra qui, du bien et du chaos, de la lumière et des ténèbres, triomphera enfin.



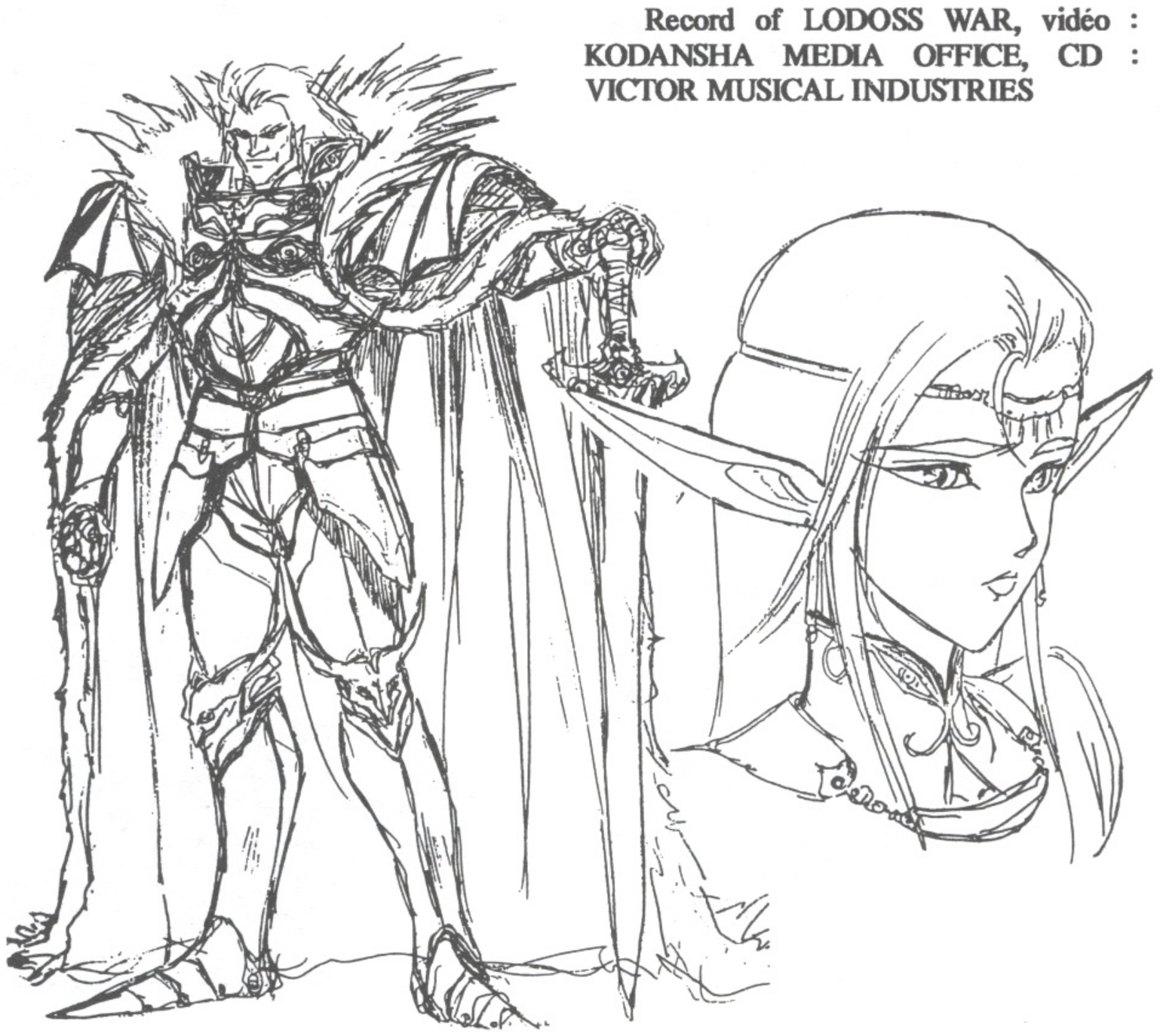
D'accord, le scénario n'est pas des plus originaux mais personne ne le lui demandait : le monde de l'Héroic-fantasy est tel que la même histoire racontée mille fois ne perd rien de son charme et dégage la même magie et le même envoutement. En outre, à travers Lodoss, c'est tout un univers cher aux amateurs que l'on retrouve : la compagnie des héros qui se compose comme le veut la tradition d'un guerrier dont on n'imagine à peine l'envergure, mais aussi d'un elfe et d'un nain qui ne peuvent pas se sentir (quoiqu'ici ils s'entendent parfaitement, mais bon !), d'un religieux et d'un magicien. Ensuite, tous les elfes de l'histoire ont une pierre sertie sur le front, concept totalement Tolkiennesque et l'héroine Deedlit est évidemment amoureuse du beau guerrier et se prend une boulette car le brave ne pense qu'à son devoir, situation imparrable dans toute légende qui se respecte. Et puis des détails par-ci par-là comme certaines épées runiques qui ne sont pas sans faire penser à Stormbringer ou certaines montures qui se rapprochent fortement de la vision que se fait le dessinateur officiel (dont j'ai oublié le nom) de celles qui transportent les "Dragonriders of Pern", le cycle de Mac Caffrey.

Edité par Kadokawa vidéo, qui je vous le rappelle sortait cette même année 90 "Far east of Eden" et "Utsunomiko" (en collaboration avec Bandaï), "Record of Lodoss war" a notamment permis au grand public de découvrir un dessinateur de talent : Yuki NOBUTERU. Ce dernier introduit une nouvelle forme de dessin : les couleurs sont moins vives et jouent très subtilement sur les nuances de teintes, les personnages qui malgrè tout gardent une physionomie très "D.A nippon" semblent parfois se figer, se "crayonner" pour se fondre à la grande fresque du décor. Ces mêmes décors ressemblent plus à un tableau qu'à une vision réaliste, ce qui rapproche plus Lodoss d'un film d'animation que d'une série d'OAV classique comme Bubble gum crisis ou Iczer one . C'est d'ailleurs sur ce point qu'insistent ses détracteurs : l'animation ne leur semble pas à la hauteur, du dessin ou du son. On ne peut l'assimiler à un Dessin Animé classique. Lodoss ne s'analyse pas point par point. C'est une véritable oeuvre qui se vit, se ressent. Musique, dessin, animation se fondent en un ensemble qui s'immisce au plus profond de vous pour vous emporter dans son monde de rêve et d'aventure, de magie et de poésie.

Symphonie de son et d'image, recueil de vie et d'émotion, comme avec Totoro ou Omohide poroporo, le télé..., non le spéctateur traverse l'écran pour ne faire qu'un avec le monde enchanté de la fantaisie. Record of Lodoss war, quoiqu'il arrive, restera un des meilleurs Dessin Animé de la décennie.

Nicolas RIMBERT

Record of LODOSS WAR, vidéo : KODANSHA MEDIA OFFICE, CD : VICTOR MUSICAL INDUSTRIES



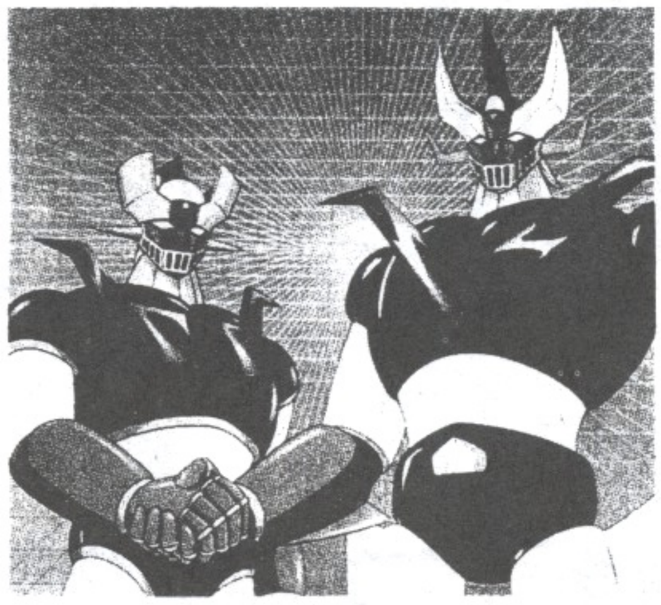
AU-DELÀ DES CAVERNES D'ACIER...
ROBOT STORY

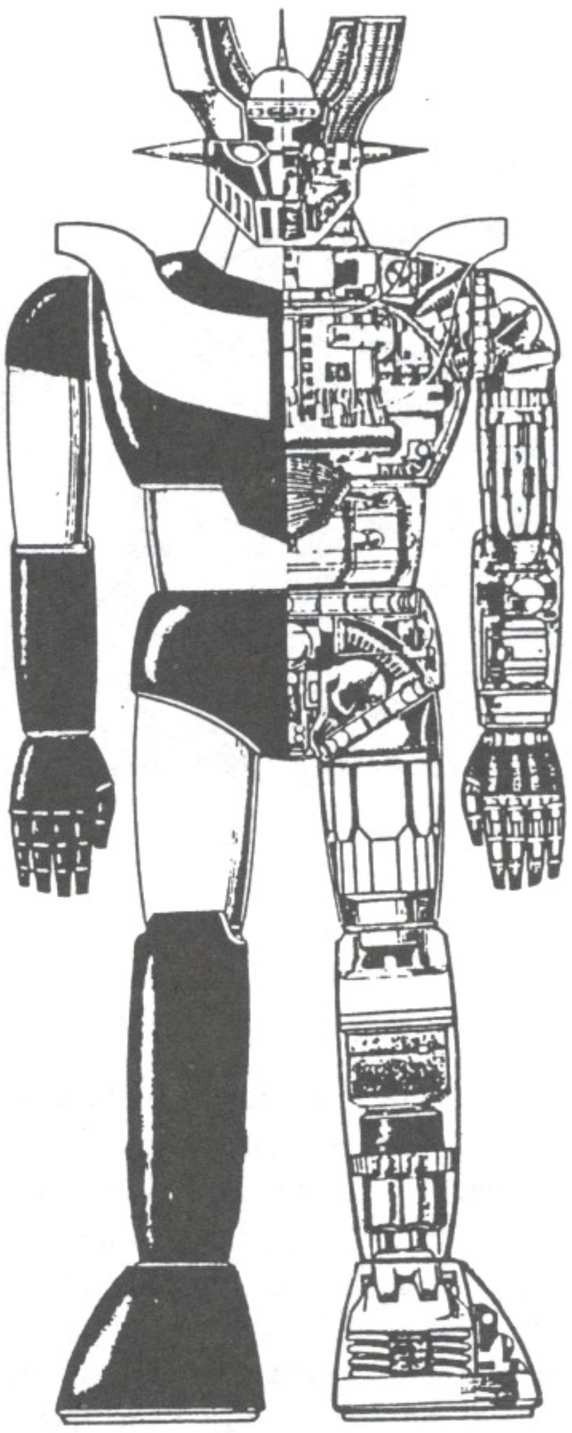
GOLDORAK! Ce nom résonne à travers l'Europe comme l'annonce de l'invasion des Dessins Animés Nippons sur nos petits écrans. Au Japon, GOLDORAK, de son vrai nom UFO ROBOT GRENDAIZER, ne fut que l'étape mineure d'un processus qui mena à la série clé dans le domaine des robots géants, KIDOO SENSHI GUNDAM (MOBILE SUIT GUNDAM), en 1979. Effectuons un bref survol de cette évolution.

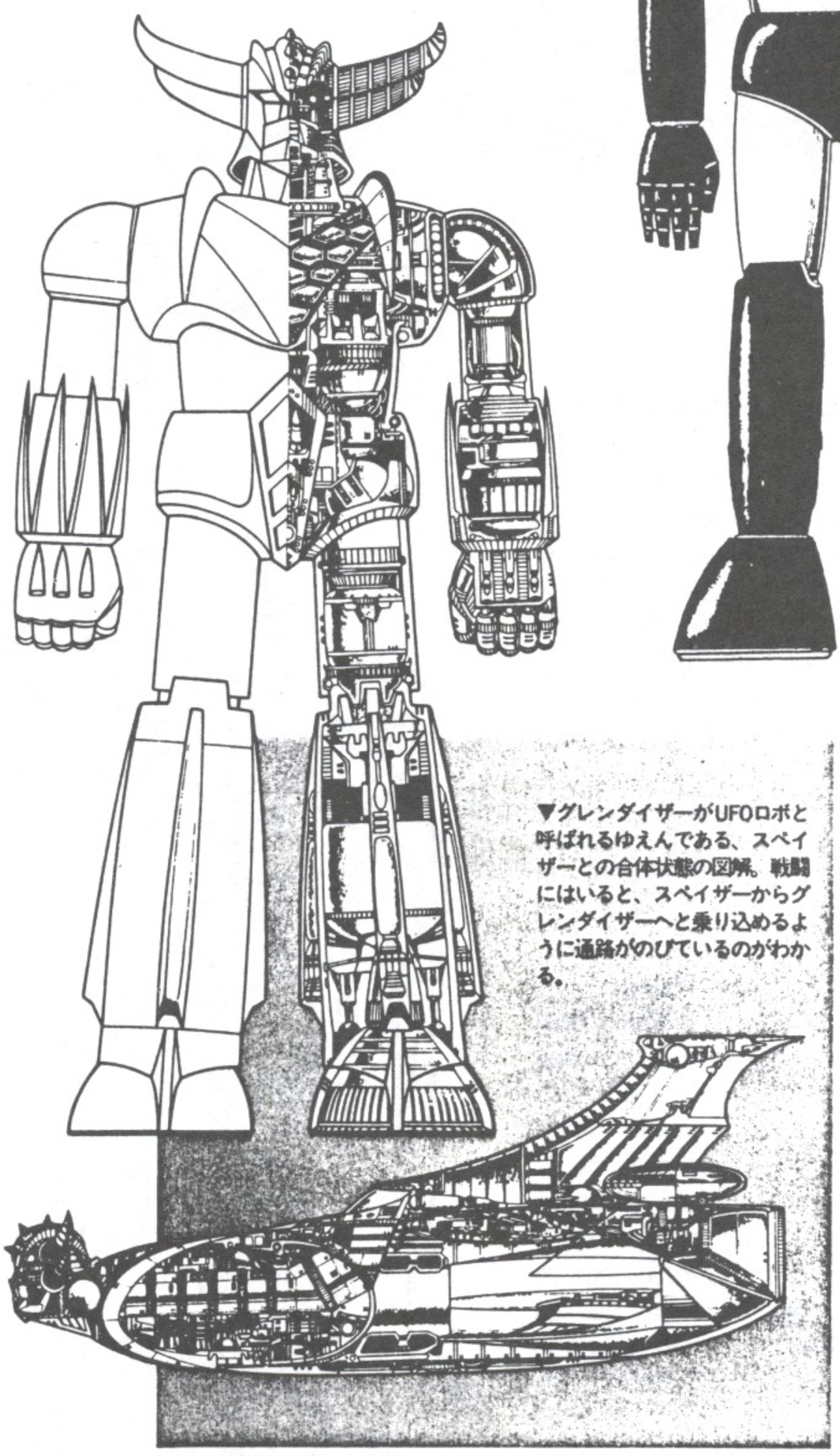
Au commencement était, encore et toujours, Osamu TEZUKA. Instigateur du manga moderne, il le fut aussi pour les histoires de robots avec sa création la plus connue : TETSUWAN ATOMU (ASTRO le petit robot). Le maître allait ainsi créer une grande variété de genres de mangas, dont l'un des sujets favoris fut les robots, et en particulier des "robots géants" qui allaient rapidement être repris par certains successeurs pour former un domaine à part entière de l'animation japonaise actuelle.

Nous situerons la premiére apparition de robots géants avec la série TV de TETSUJIN 28 GO (l'homme de fer n 28), une création de Mitsutoro YOKOHAMA. Bien sûr, la technique du "mecha-design" n'était pas vraiment née et le résultat était loin d'étre génial pour un public habitué aux séries actuelles, il ressemble plutôt à un gros bidon sur patte qu'à autre chose. Ici, pas encore de cabine de pilotage mais une télécommande à courte portée pour le diriger.

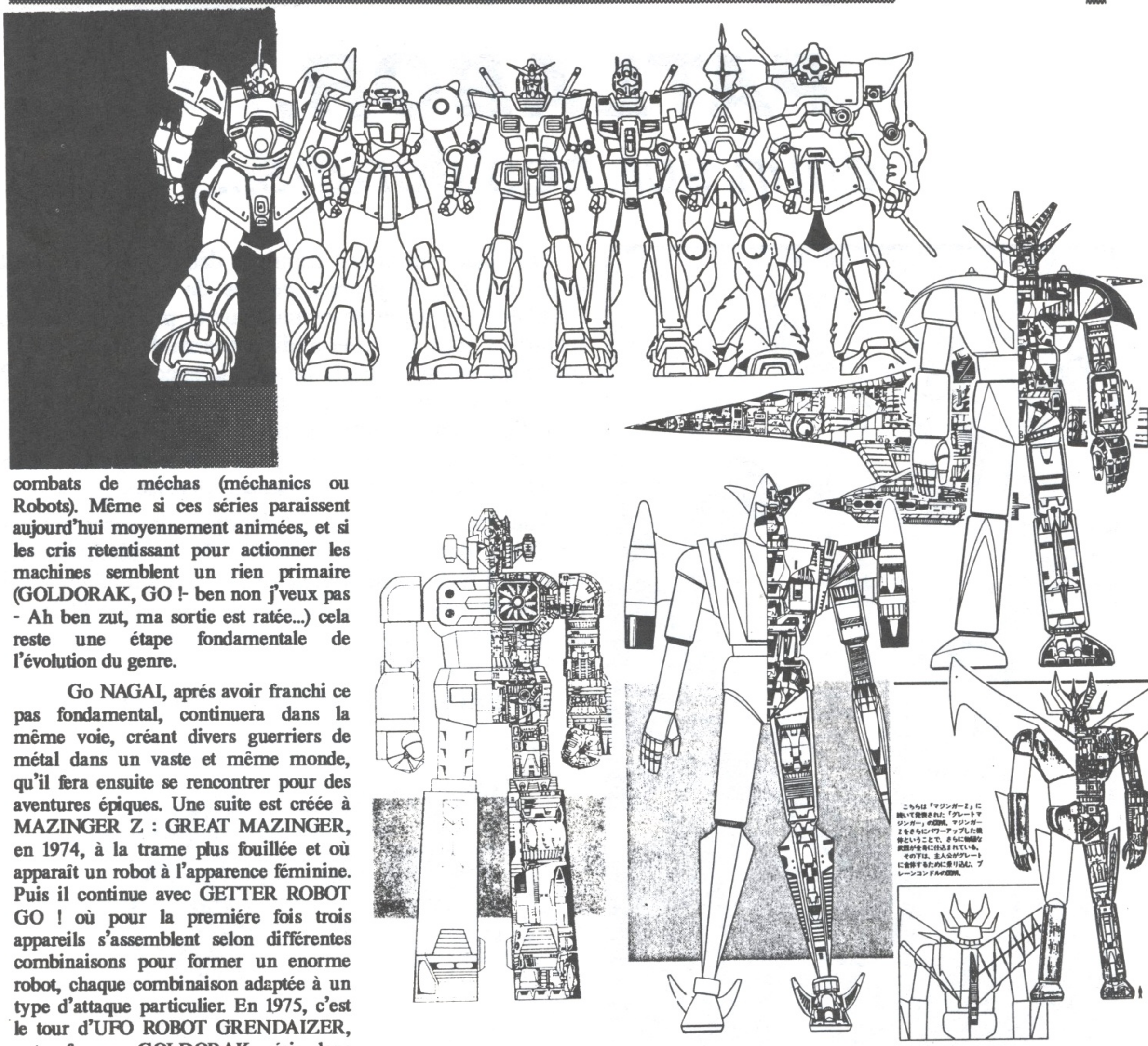
Une grande partie du travail fût effectué par le grand maitre Go NAGAI. Disciple d'ISHINOMORI (auteur de célébres mangas tel que CYBORG 009 ou les planches de B.D. "le vent du nord est comme le hénnissement d'un cheval noir" que vous pouviez obtenir en achetant le No 3 d'Anime Land...), il cherche dès 1959 à faire renaître le manga en s'adressant à un public plus agé (le rendant par là même beaucoup plus violent et sanglant... NDLR). La nouveauté qu'il apportera au genre est la suivante : il caractérisera les mangas de guerre dans un monde futuriste, notamment par l'utilisation de robots géants, créant ainsi des histoires dont les héros sont des machines incroyables. MAZINGER Z, publié dès 1972 par SHONEN JUMP, adapté à l'écran la même année, fût son premier succés. Pour la premiére fois, le robot est piloté de l'intérieur par l'intermédiaire d'un petit appareil volant à VTOL, le PILDER, qui vient s'insérer dans la téte du robot. La série ne possède pas de trame trés complexe et se base en grande partie sur des







▼グレンダイザーがUFOロボと呼ばれるゆえんである、スペイザーとの合体状態の図解。戦闘にはいると、スペイザーからグレンダイザーへと乗り込めるように通路がのびているのがわかる。



combats de méchas (méchanics ou Robots). Même si ces séries paraissent aujourd'hui moyennement animées, et si les cris retentissant pour actionner les machines semblent un rien primaire (GOLDORAK, GO !- ben non j'veux pas - Ah ben zut, ma sortie est ratée...) cela reste une étape fondamentale de l'évolution du genre.

Go NAGAI, aprés avoir franchi ce pas fondamental, continuera dans la même voie, créant divers guerriers de métal dans un vaste et même monde, qu'il fera ensuite se rencontrer pour des aventures épiques. Une suite est créée à MAZINGER Z : GREAT MAZINGER, en 1974, à la trame plus fouillée et où apparaît un robot à l'apparence féminine. Puis il continue avec GETTER ROBOT GO ! où pour la premiére fois trois appareils s'assemblent selon différentes combinaisons pour former un enorme robot, chaque combinaison adaptée à un type d'attaque particulier. En 1975, c'est le tour d'UFO ROBOT GRENDAIZER, notre fameux GOLDORAK, série dans laquelle la menace et le défenseur sont de race extra-terrestre. Malheureusement la version européenne est largement simplifiée par rapport à la complexité des thémes envisagés dans l'oeuvre de Go NAGAI. Pressé par les éditeurs à réaliser uniquement des séries de robots, les séries suivantes apporteront beaucoup moins d'innovations mais un grand pas en avant aura été franchi...

Les années suivantes, les robots dans les Dessins Animés deviennent un phénoméne de mode exploité par la sortie de nombreux objets dérivés, dont les jouets qui ont innondé nos marchés à la fin des années 80 (voir article dans le No 1), jusqu'à ce que le public se lasse. Pourtant chacune présente des particularités à la fois dans le traitement des personnages, de leurs émotions, de leurs relations, de nouveaux robots, voire même le traitement de certains problémes sociaux particuliers. On citera ROBOT COMBATTLER V (1975), CHOODENJI MACHINE VOLTUS V, MUTEKI CHOOJIN ZAMBOT 3, MUTEKI KOJIN DAITAN 3, MUTEKI ROBOT TRYDER G7 (1977), TOSHO DAIMOS (1978), MIRAI ROBOT DALTANIUS (1979).

Bilan de l'histoire : des séries commerciales qui envahirent le marché italien et suscitérent une réaction anti-Dessin Animé nippon sans précédent. Cependant, Le maître incomparable en la matiére restera Go NAGAI. Je situerai l'apogée de ce style à DAITARN 3 dans lequel le robot a un visage qui traduit certaines expressions humaines (douleur, bonheur...). En cela, on comprend bien que c'est lui le héros de l'histoire, au moins au même titre que son pilote. La série qui innovera en rompant ce systeme de machine unique et seule pour combattre le mal peut être considérée comme la série culte des Japonais. Il s'agit de KIDOO SENSHI GUNDAM (Mobile Suit GUNDAM). Cette fois-ci, les robots sont considérés comme de simple machines de guerre, tout comme un tank ou une jeep, bien qu'ayant la plupart du temps une forme humanoïde, tout ceci plongé au sein de conflits politiques de grande envergure et souvent fort complexe. Mais ceci est une autre histoire...

Cedric LITTARDI

PATLABOR,
enfin sur nos écrans...

l'ALPHONSE contre le GRIFFON

On vous l'annonçait depuis le début et bien ils sont enfin arrivés, la joyeuse équipe de la patrouille de LABORS s'égozille désormais sur la premiére chaine française tout les mercredi aprés-midi. Cette série phare du Japon va-t-elle obtenir le succés escompté ? Si nous devons en juger par le générique, qui en rappelle bien d'autre genre WINSPECTOR, qui reprend une partie du générique original, nous pouvons nous attendre à quelques surprises.

Vous pourrez découvrir l'épopée de ces policiers du futur dans l'encart spécial de la réédition du numéro 1 (voir page ANIMARTE). En attendant voici une petite galerie de "Mécha- design" et de "Chara-design"(signé Akemi TAKADA) communs au manga, à la série, aux OAVs et au film.

(c) HEADGEAR/EMOTION/TFC/NTV

NOA IZUMI (élodie)

ISAO OKITA

ASUMA SHINOHARA (William)

QUI QUI QUI SONT LES MOOMINS ?

Astéro hache ! Genkidama ! Turbo lazer ! Astro décapsuleur ! Extrabidule kimen torpille ! Aargh ! je suis touché ! Six schrolls derrière toi !... Où est le rapport avec les moomins ? Ben justement y en a pas (d'où le gag).

D'abord... pourquoi parler des moomins ? A l'heure des super-héros et des forts en muscle, où est l'interet de gâcher des pages pour les moomins ? Auront-ils leur place dans le grand train inter-galactique qui sillone les cieux à la recherche du brocoli astral ? Qu'est ce que vous dites ? C'est quoi un moomin ? Ouah, les ignares. Enfin ! tout le monde sait que les moomins nacquirent en 1939 de la plume de la dessinatrice finlandaise Toue JANSONN qui améliora l'histoire après la guerre puis en créa d'autres et eut beaucoup d'enfants. Conclusion : en 1990, le groupe Telescreen (c'est pas des Japonais) et Tokyo television produisent une série de 10 épisodes réalisée par JANSONN : "l'heureuse famille moomin". Chers amis Nipponnologue, ne vous alarmez pas, l'idée est tout de même partie du Japon car c'est après avoir été charmé par les illustrations de Toue JANSONN que le scénariste japonais à décidé d'adapter à l'écran ce conte pour enfant. En effet, JANSONN ne s'est pas contentée de décrire par des mots ses personnages, elles les a également dessinés et a même realisé des modéles réduits scultptés, ce qui a permis au dessin animé d'avoir les personnages d'après la conception que s'en faisait leur auteur. Si en France cette série est passée presque innaperçue (sans doute est-ce le fait que Canal Plus fût le diffuseur ?), il n'en a pas été de même au pays du soleil levant.

Pour sa première diffusion,"Tanoshii Moomin ikka" a réalisé 14,4 % d'audience. C'est du moins le chiffre qu'avance Vidéo Research, une des organisations s'occupant de l'audimat au Japon.

C'est peut-être ce design unique qui a conféré aux moomins une telle popularité. Il faut préciser qu'un moomin est un mélange de lutin et d'hyppopotame, pour plus de précision sur leur ronde physionomie, reportez-vous aux illustrations qui parsèment ce texte. Les histoires des Moomins ont toute une morale. Chaque épisode apporte un enseignement et les enfants Moomins finiront progressivement par acquérir la sagesse de leurs ainés. Car, pas bête, les Moomins, c'est le stéréotype de la bonne famille (pas comme les Simpsons, vous en conviendrez...) : la mére emplie de sagesse, le pére dans la lune, écrivain, toujours avec son haut de forme sur la tête, les enfants débrouillards mais tout le temps en train de faire des bêtises, etc... Rajoutez à cela des dessins et des couleurs agréables, une musique passe-partout et une animation sans prétention et on obtient un Dessin Animé sympathique porteur de messages simples, un DA qui se regarde en famille et qui offre une approche différente du monde de l'animation, qui ne se cantonne pas, contrairement à ce que pourrait croire certains, aux Dragon Ball Z et autres Saint Seiya.

Nicolas RIMBERT

MOOMINS : TV TOKYO, Télécable, DENNIS LIVSON COMPANY

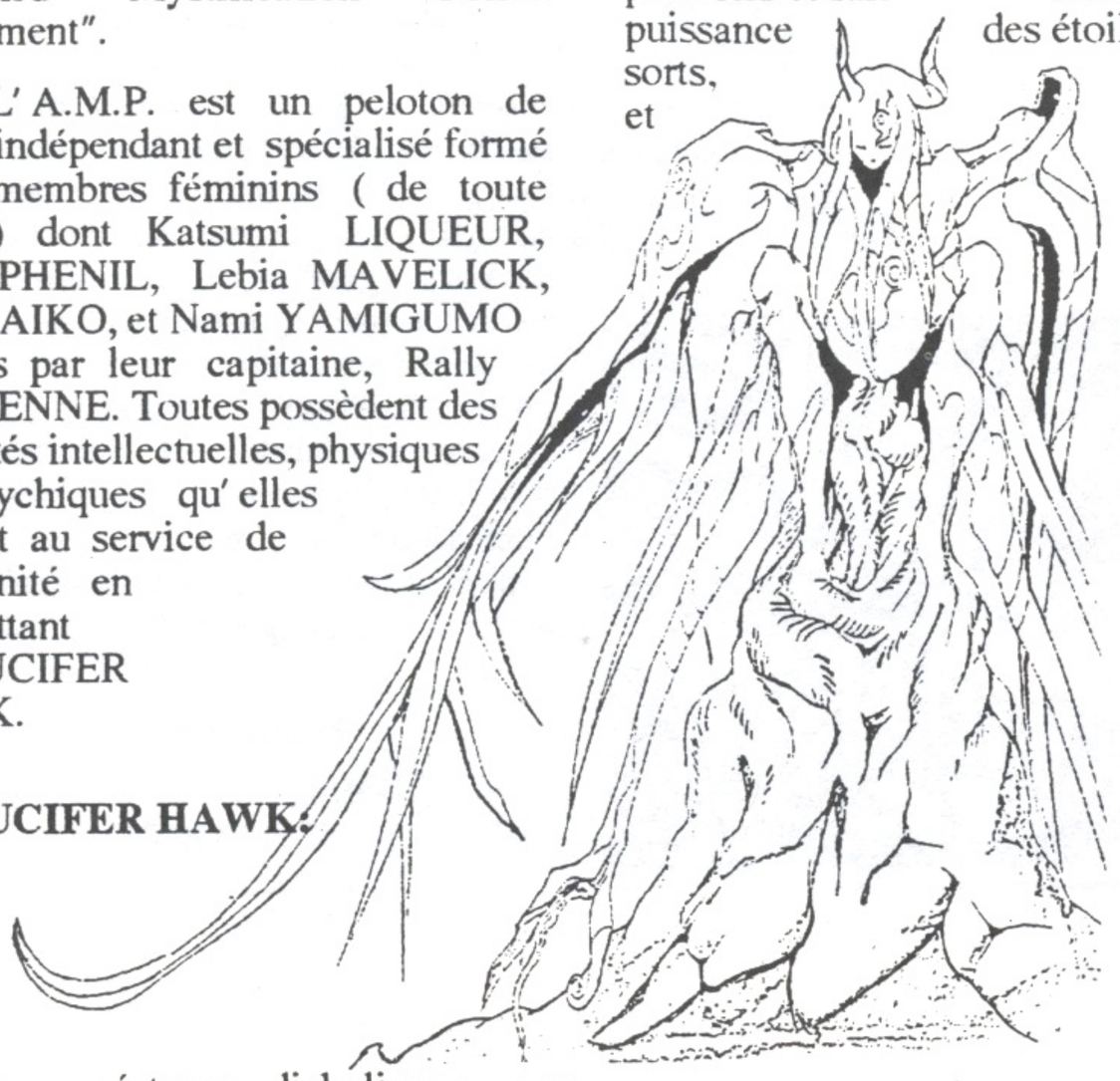
サイレントメビウス SILENT MÖBIUS

La nuit est tombée sur Tokyo. D' innombrables projecteurs fouillent aveuglément les ténèbres alors que la tentaculaire mégalopolis subit, comme à l'accoutumée, les assauts continus d'une pluie acide et grasse.

S'ajoutant aux fléaux de la pollution atmosphérique et de la surpopulation, d'étranges successions d'événements sanglants, communément nommés "créature trap" firent leur apparition au début de ce 21ème siècle. Les humains découvrirent avec effroi que leur cause n'était autre que des entités maléfiques venues s'établir sur terre. Ils s'organisèrent dans leur lutte et, en cette année 2023, créèrent l'A.M.P. "Attacked Mystification Police Department".

L' A.M.P. est un peloton de police indépendant et spécialisé formé de six membres féminins (de toute beauté) dont Katsumi LIQUEUR, Kiddy PHENIL, Lebia MAVELICK, Yuki SAIKO, et Nami YAMIGUMO menées par leur capitaine, Rally CHEYENNE. Toutes possèdent des capacités intellectuelles, physiques ou psychiques qu' elles mettent au service de l'humanité en combattant les LUCIFER HAWK.

Les LUCIFER HAWK:



Démons, créatures diaboliques, ces entités sont issues du monde parallèle de Némésis. Même si le but précis de leurs incursions n'est pas, à ce jour encore bien défini, il est clair que les humains représentent une gène pour eux, et ils le sont d'autant plus s'ils appartiennent à l'A.M.P. Leur aspect physique est variable. Ils semblent avoir la faculté de se dissimuler dans les objets environnants, de prendre une apparence humaine et d'apparaître, sous leur véritable identité quand bon leur semble, tel des ombres maléfiques...

Rally CHEYENNE:

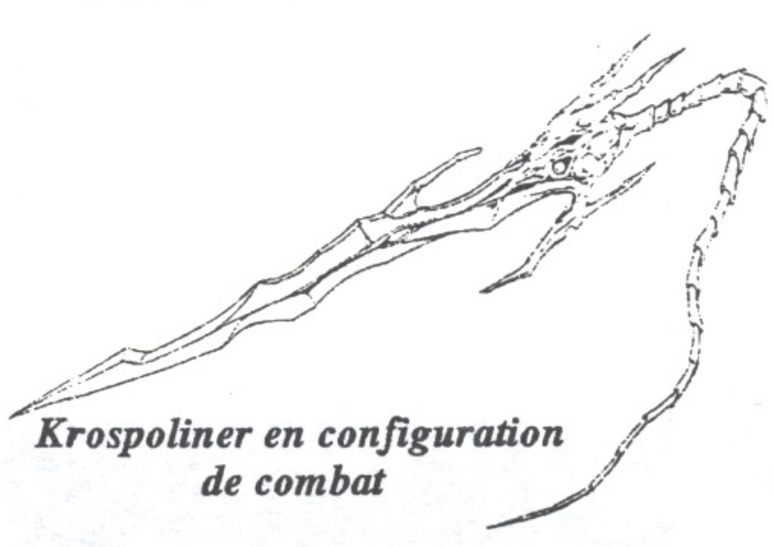
A ce jour, il n'existe aucune donnée chronologique concernant le "boss" de l'A.M.P. Femme mystérieuse et taciturne, elle suscite le respect de ses subordonnées. Elle semble détenir un immense pouvoir mystique ainsi qu'un terrible secret la concernant. Fondatrice de l'A.M.P, elle possède de solides connaissances sur Némésis et ses créatures. Certains pensent que l'origine de ses compétences et le mystère entourant sa personnalité seraient liés...

Katsumi LIQUEUR:

Née le 1er Août 2006 à Hawaii, fille de Gigelph LIQUEUR, a hérité de ses pouvoirs et sait faire appel à la puissance des étoiles à travers sorts, symboles et pentacles.

Portant autour de son cou un médaillon sacré, unique clé entre le monde terrestre et celui de Némésis, c'est une cible toute désignée pour les LUCIFER HAWKS.

Elle fera bientôt la découverte d'une arme, léguée par son père avant de mourir, possédant un immense pouvoir ainsi qu'une âme: le KROSPOLINER.



Krospoliner en configuration de combat

Katsumi

Kiddy PHENIL:

Née le 4 Octobre 2005 en Australie. S'est engagée dans la section criminelle de la police à Tokyo et, après une tragique affaire,(le tueur au fil de fer) fut obligée de se faire greffer un corps cybernétique lui donnant une force et une puissance phénoménale.

Fille sauvage au fort caractère, ses responsabilités a l'.A.M.P. ne l'empêchent pas d'être toujours à la recherche de celui dont elle fut la victime, deux années auparavant...

Kiddy

Lebia MAVELICK:

Considérée comme la "top-model" de l'A.M.P., elle est née le 18 Mars 2001 à Los Angeles.

Mis à part un physique généreux (blonde, yx bleus, 1m73, 54kg, 93-61-93), elle possède une maîtrise totale de tous les systèmes électroniques et informatiques modernes, ce qui lui a valu la place de capitaine en second. Elle est, dans la plupart des cas, assistée d'un robot, Diew et d'un monolithe noir, Lewi.

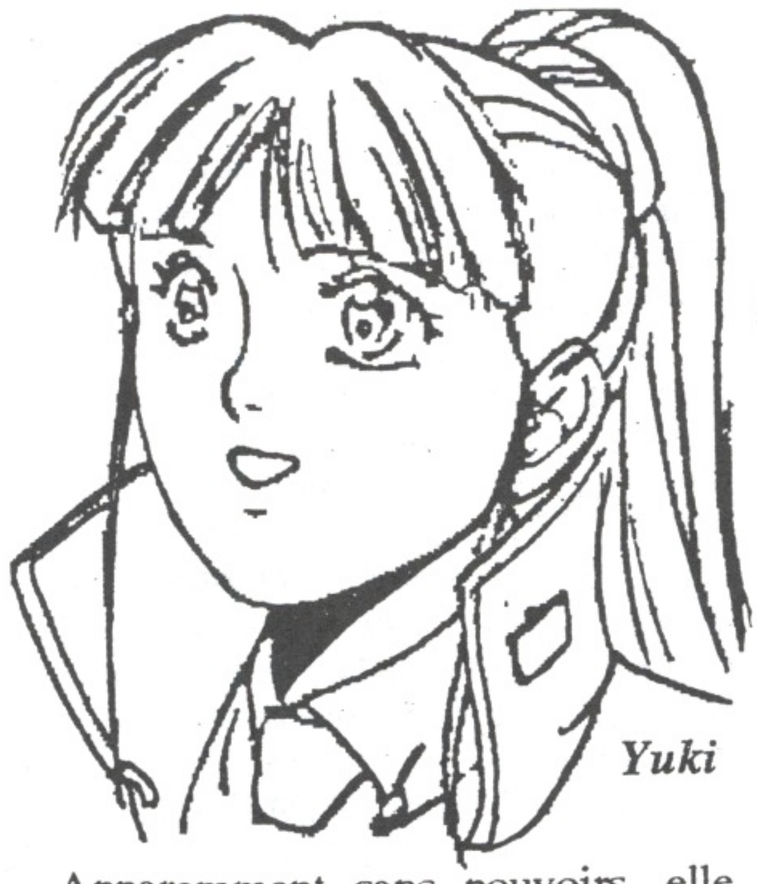
Lebia

Nami YAMIGUMO:

Fille cadette du clan des YAMIGUMO, très ancienne famille de samouraï, elle suit fidèlement la conduite dictée par le code du Bushido. Sa dextérité aux arts martiaux et notamment dans le maniement du Katana (sabre), appuyée par une grande capacité de concentration en font une redoutable combattante. Née le 26 Juin 2008 à Tokyo, elle est la seule à ne pas porter la tenue réglementaire. Maniaque de la propreté, passe son temps libre à épousseter les locaux de l'A.M.P. ce qui lui attire les moqueries de ses collègues, la surnommant la "fille-au-balai".

Yuki SAIKO:

La plus jeune membre de l'A.M.P.(10 Septembre 2010) souffre de se sentir inutile, de n'incarner que la mascotte de l'équipe.



Yuki

Apparemment sans pouvoirs, elle découvrira par la suite qu' elle à subi, durant sa jeune enfance, des opérations afin d'en faire une mutante YPLER WEAPON (arme vivante). Et apprendra, parfois à ses dépens, à se servir d'un formidable potentiel de combat à base de télékinésie qu'elle ne sait pas encore maîtriser. Elle tient un salon de thé à ses heures libres mais n'apprécie pas l'intrusion des autres membres, celles-ci faisant toujours fuir les clients...

TECHNOLOGIES:

Lors de la création de l'aspect technologique et architectural du Tokyo des années 2020, il est indéniable que les auteurs se sont fortement inspirés de films tel Blade Runner et, d'une manière plus générale, des visions futuristes du célèbre Syd Mead. (Blade Runner, Kronolog, Alien)

Le principal moyen de transport des membres de l'A.M.P. est le Police Spinner. d'une longueur de 6.5m, ce "tricycle" permet de voler à plus de 800km/h. Lebia est très fière du sien, qu'elle a fait personnaliser à son goût...

A part les armes propres aux Spinner, les filles sont équipées d'un Blaster, directement dérivé du Python 357 Magnum, modèle 2024 et modifié en 2028.

Quant au Graviton, arme de poing de forte puissance aux effets dévastateurs, il ne peut être utilisée que par kiddy, la seule capable d'encaisser l'énorme recul de ses coups.

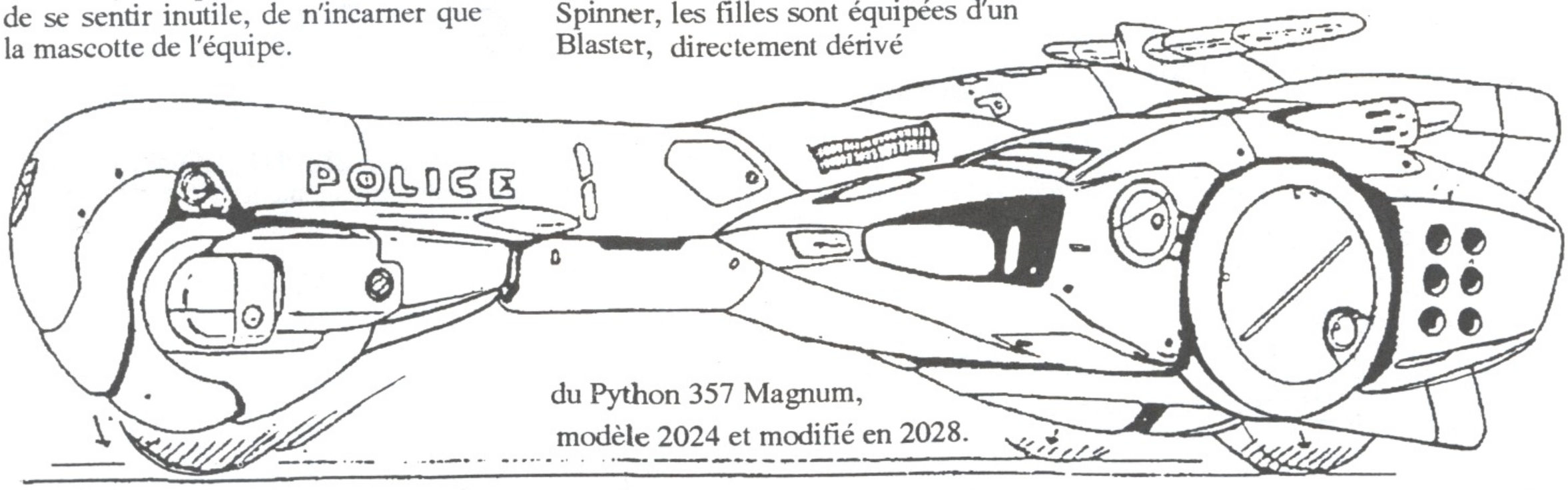
Nami, obéissant à son code d'honneur et de conduite, n'est armée que d'un "GOSHINTO", sabre court manié avec une telle dextérité qu'une arme à feu lui serait bien inutile. Quant à Katsumi, armée de son Krospoliner, elle semble à même de pouvoir venir à bout des plus coriaces ennemis, mais ceux-ci ont, sans nul doute, plus d'un tour dans leur sac...

Nami

LES AUTEURS

Michitaka KIKUCHI:

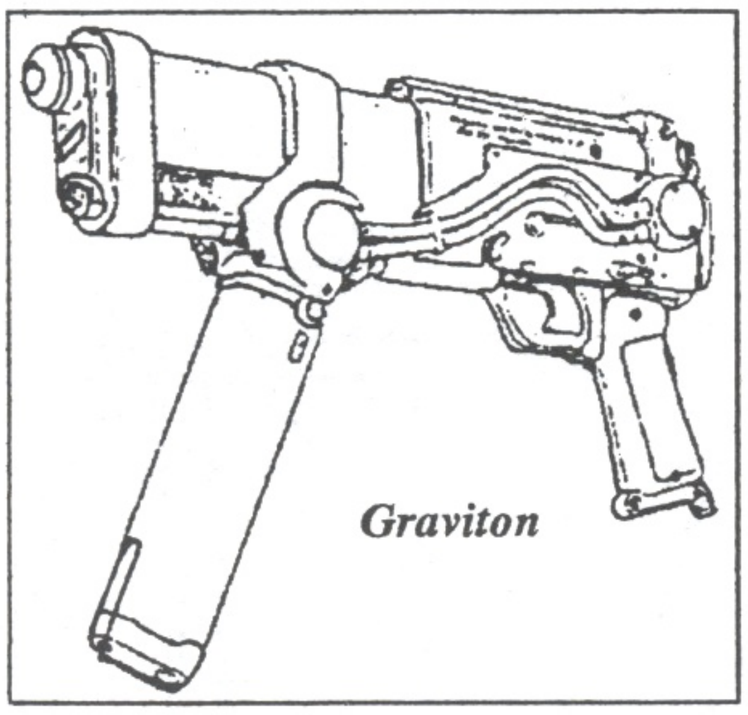
A produit, avant de se lancer dans "Silent", les séries télévisées à succès "Mako no star - Magical Emi"



(Emi magique), "Cho-on senshi Borgman" (sonic soldiers Borgman), dont il a crée les personnages.

Kia ASAMIYA:

Il obtint un franc succès dès la parution de la série SILENT MÖBIUS en 1988 (Comic Comp ed. Kadokawa) qui fit sa réputation. "Comic-ecrivain" reconnu, il s'est lancé dans la série "Dark Angel" (publication mensuelle Newtype) et "Compiler". (comic afternoon, ed. Kodansha) A participé, en tant qu'illustrateur, à la série "Gunhead".



Graviton

LES COMICS:

Au nombre de quatre à l'heure actuelle, le dernier étant sorti en Août 91. (COMP COMICS <DX>) Les suivants sont annoncés mais leur parution semble avoir pris du retard. Dans chaque histoire, (3 ou 4 suivant les volumes) parallèlement à l'incessant combat contre les forces de Némésis, une large part est accordée à la vie privée des personnages. Leurs aventures présentes, passées, joies et peines de coeur leur donnent des personnalites attachantes et c'est avec émotion que l'on s'y laisse prendre. De plus, certaines illustrations ,vraiment superbes, feront regretter au lecteur de ne pas appartenir à leur monde... (cf Vol.2 P.212-213) Il est à noter également la sortie de la version Américaine, à base de la série Japonaise avec la couleur en plus.(VIZ SELECT COMICS)

LE FILM:

A la différence des comics, le film, sorti sur les écrans Japonais le 17 Août 1991 traite, en flash-back les aventures de Katsumi avant que celle-ci ne rentre à l'A.M.P., lors des premières attaques des Lucifer-hawks dont elle est la victime. Protégée malgré elle par Rally CHEYENNE et ses subordonnées, elle va découvrir, incrédule, une infime partie du pouvoir qui sommeille en elle. Le sacrifice de sa mère lui fera prendre conscience du rôle qu'elle a à jouer, de sa destinée au sein de l'A.M.P. La K7 VHS et le LD (Laser Disc) codés en NTSC seront disponibles en Avril et mai 1992.

LES GOODS:

SILENT MÖBIUS , fut un immense succès au Japon. Ainsi, le fanatique a eu la joie de voir fleurir une montagne de produits hétéroclites: trousses, cartes, télécartes, crayons, etc... Autant de dérivés du film qui firent un tabac et, par la même occasion, remplirent le porte-monnaie des producteurs. On ne compte plus à l'heure actuelle, les innombrables poupées vinyle et garage kits à l'effigie des héroïnes produits par les maisons Japonaises.

L'AVENIR:

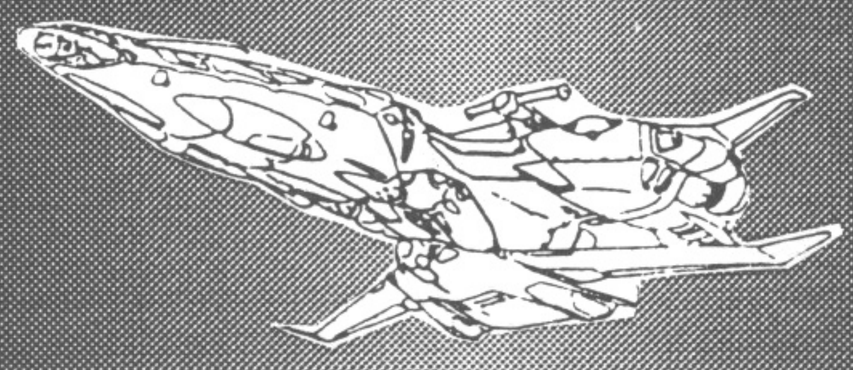
1992, pour le mois de Juillet, est annoncé SILENT MÖBIUS 2, dans lequel, parait-il, seront expliquées les raisons de l'engagement de Katsumi au sein de L'A.M.P... Tout un programme...

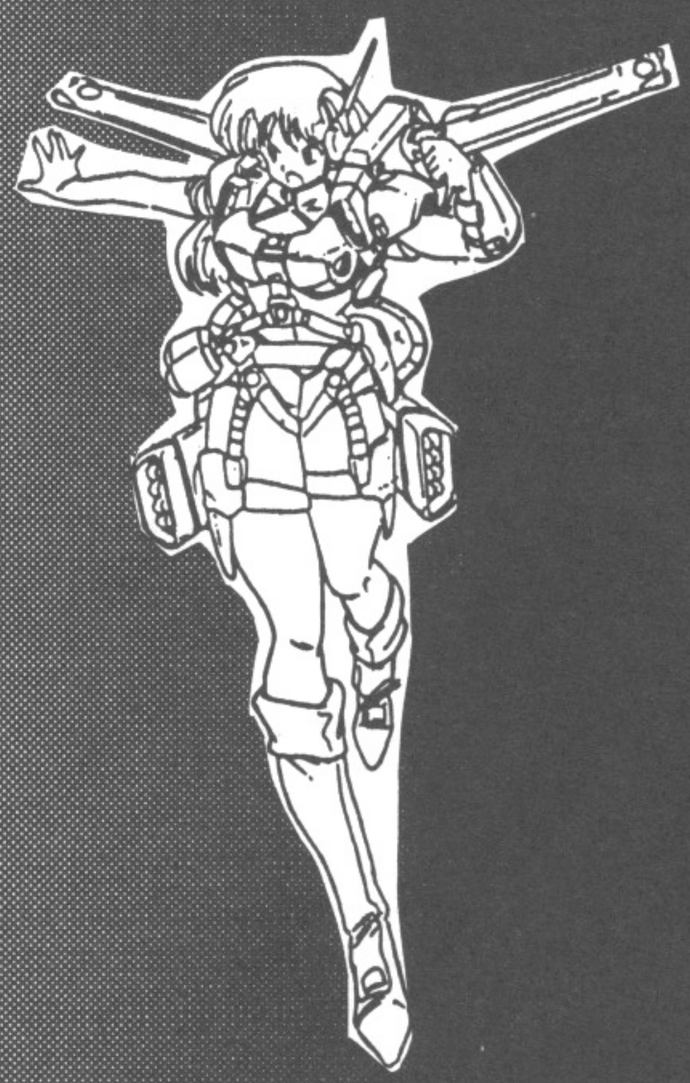
Akihiro SAKUMA

DIRTY PAIR

Les anges de la galaxie

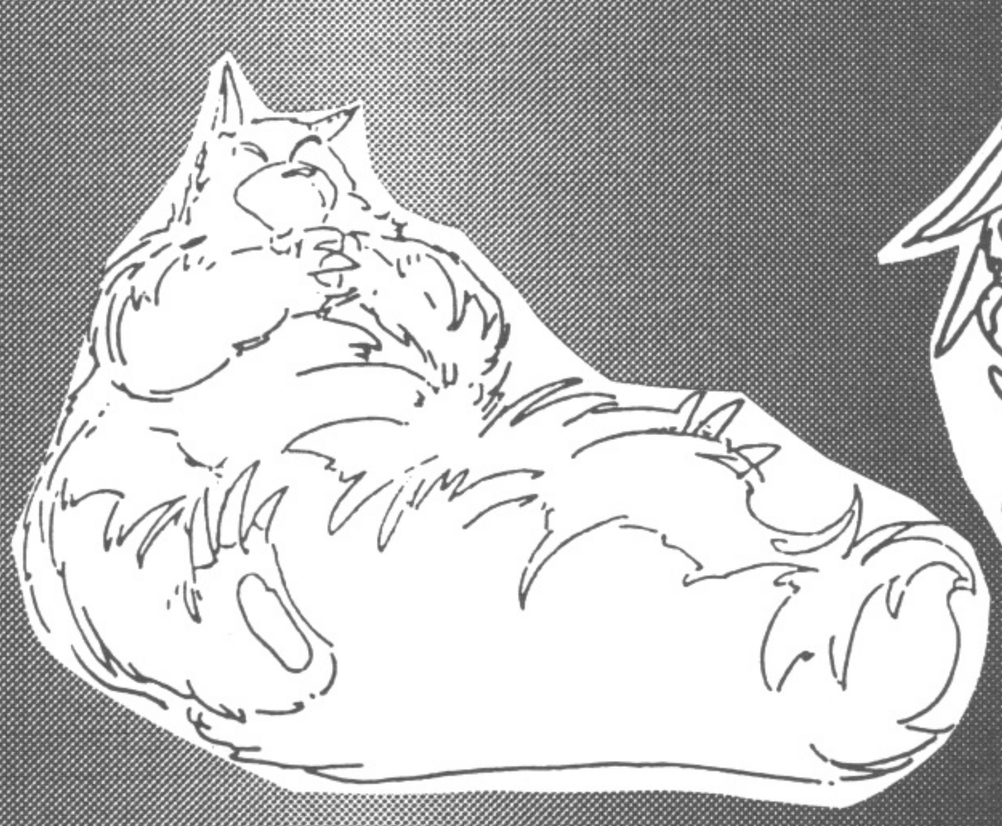
Attention, les voila, les terreurs de la galaxie sont de retour pour notre plus grand malheur ! Quelque soit leur mission, cela se passe rarement correctement pour leur entourage. Si vous tenez à votre peau, passez votre chemin, sinon apprêtez vous à partager avec elles les aventures les plus folles.

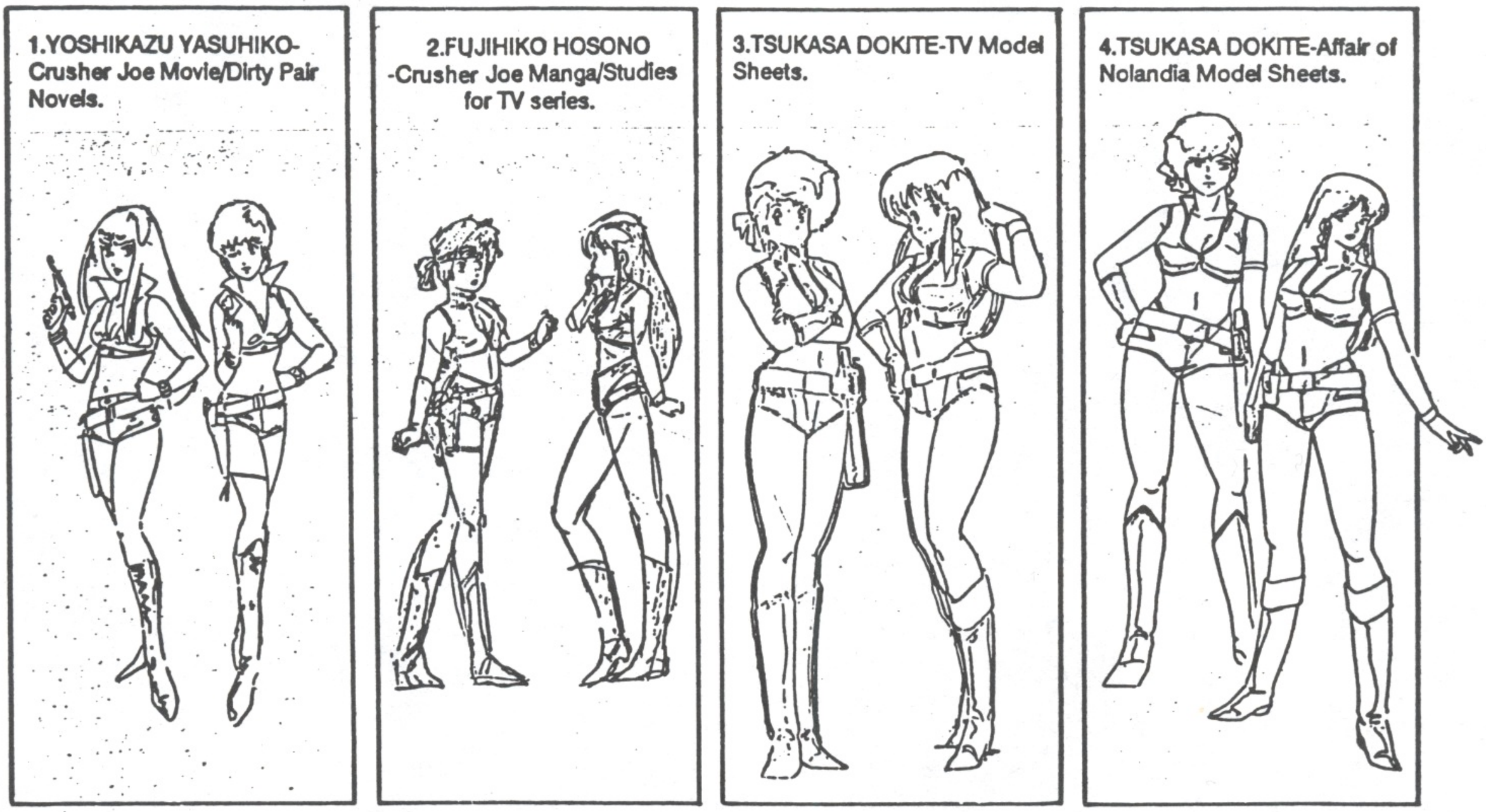




Vous les connaissez forcement dans leur version française diffusée sur FR3 il y a deux ans sous le titre de DAN et DANNY (prend un danny ça ira mieux...). Sachez cependant que si nous avons eu droit à la première serie de 1985 et aux deux épisodes speciaux (les derniers épisodes : le canon dans la montagne, le terminator...), les aventures des "anges de la galaxie" se sont complétées de nombreux épisodes vidéos et de deux films. Kei et Yuri sont devenues de vraies legendes, on peut dire même qu'elles contribuent à liberer les moeurs aux USA ou elles font un tabac (les meilleurs costumes dans les conventions sont souvent de superbes demoiselles en tenue tres courte les representant). La version bande dessinee n'existe qu'aux USA, dessinee par Adam WARREN, et elle reprend avec plus de fidélité le roman d'origine d'ou elles sont nées. Mais penchons-nous sur leur longue et destructive carrière.

Juste aprés la diffusion de la premiere serie, sunrise produisit la permiere OAV des DIRTY PAIR : Affair of Nolandia. Le succes escompte n'était pas au rendez-vous et pour cause, le character design est largement modifié par Keizo SHIMIZU, les couleurs sont pâlotes, il n'y a pratiquement pas d'ombres, le dessin tres dynamique de la serie a completement disparu et l'animation ...Berreuh, une horreur ! Cependant on pouvait y trouver quelques innovations, un nouveau design pour le vaisseau "lovely angel", et l'apport des idées de depart de Haruko TAKACHIHO (leur créateur) tel que leurs pouvoirs de clairvoyance ou leur carte de visite meurtrière qui invite la personne visée à reserver une place en enfer. Ce n'est qu'avec la sortie de "project EDEN" en 1987, un film d'animation de 80 minutes réalisé par MATSUTAKE FILM, que Kei et Yuri retrouve leur premier character designer, Isukasa DOKITE, et par la même le succes que l'on connait. C'e film est un veritable petit chef-d'oeuvre. Alliant un graphisme trés dynamique et une bande musicale excellente et rythmée, une bonne animation, des





couleurs vives mais trés contrastés et des décors délirants, cette aventure des DIRTY PAIR pourrait être considérée comme le chaînon manquant avec la série "CRUSHER JOE"(voir article dans le No4). En effet, en équipe avec les terreurs de la galaxie, apparait un voleur du nom de CARSON D. dont Kei tombe amoureuse bien malgré elle. Aurait-elle enfin trouvé un homme à sa mesure, il n'en reste pas moins que la ressemblance frappante avec Joe nous ménerait à emettre l'hypothése d'une liaison entre nos deux tourtereaux qui aurait donné naissance à Crusher Joe quelques temps plus tard. Les dates données dans certains documents tenderaient à prouver ce fait historique (Kei aurait eu un gamin..?!).

Un film superbe plein de mouvements et d'action ou les PAIR sont confrontés à un professeur fou qui veut creer le couple parfait, et notamment la femme parfaite, seulement toutes ses créations tournent en créatures de cauchemards.

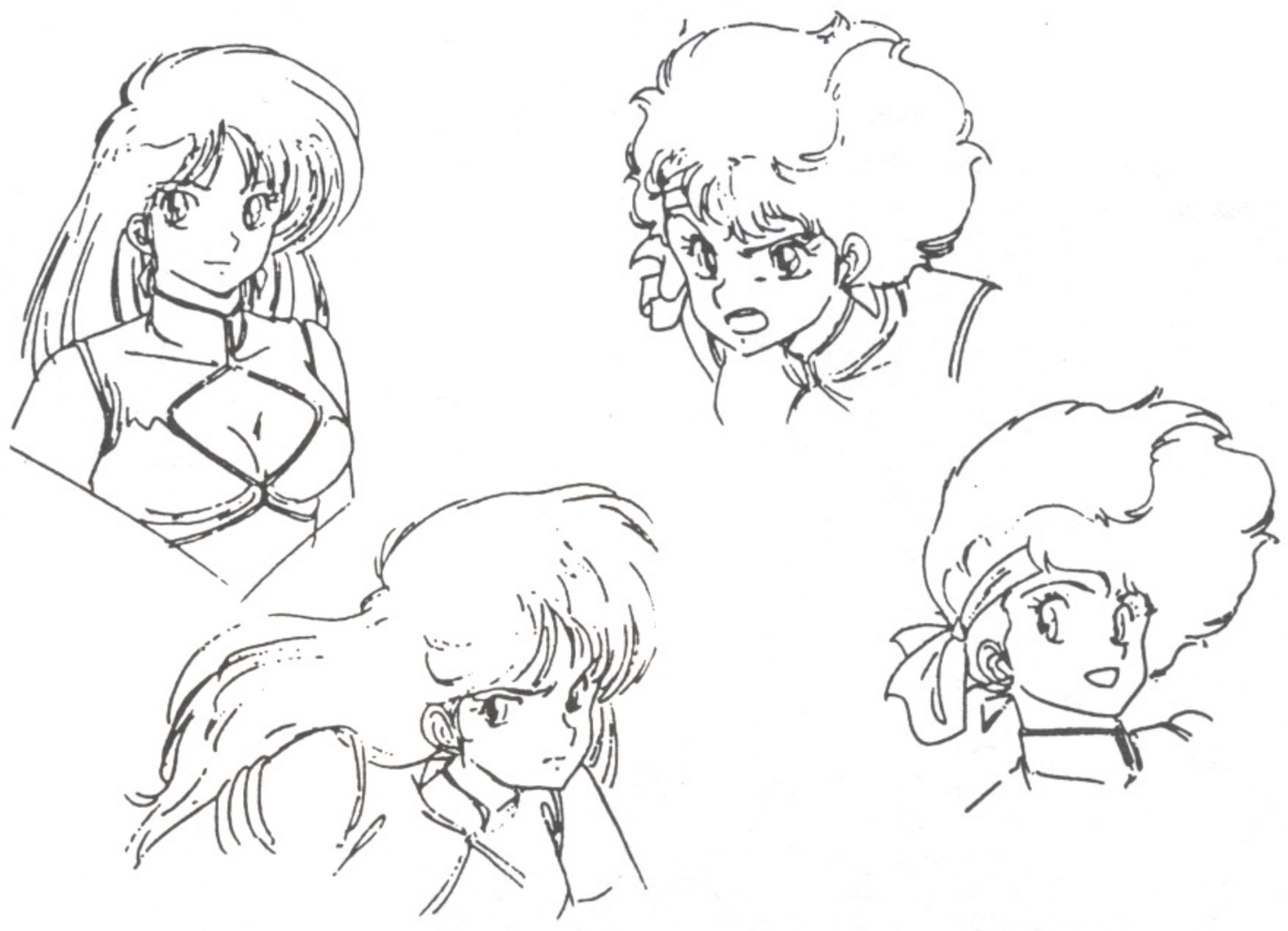
En 1987 VAP vidéo réalisa une série de dix OAV (2 épisodes dans chaques volumes) avec les mêmes character design. De nouvelles aventures ou les DIRTY PAIR changent légérement de look. Leurs tenues sont blanches à toutes les deux alors que dans la série et le film Kei était vert pâle et Yuri jaune clair. Leurs missions sont toujours aussi périlleuses mais elles s'en sortent toujours avec un maximum de dégats pour leurs opposants.

Enfin, en 1990 BANDAI réalisa une OAV de 60 minutes : "Le mystére du vol 005". Ce titre nous rappelle un épisode de la série de 1985 ou une navette arrivait à destination sans aucuns passagers ni pilotes à bord. Ici, le vol complet est détruit et c'est aux PAIR de retrouver les coupables. Beaucoup d'action, une station spatiale de plus qui explose grâce à nos deux "super nanas", mais le rythme de cette OAV est assez uniforme ce qui est dommage car l'animation tant que les dessins et les effets spéciaux sont superbes.

A quand les prochaînes aventures de Kei et Yuri en France; probablement jamais car il parait que FR3, s'apercevant qu'ils diffusaient une série ou des jeunes filles se baladaient quasiment nue, décida de passer entiérement les épisodes qui leur avait couté si cher et de s'en débarasser à tout jamais. Notre seul espoir est le marché vidéo qui a déjà vu l'apport des premiers épisodes diffusés en France. Malheureusement les jaquettes minables et leur coût parfois élevé ne ménent pas à penser que les DIRTY PAIR puissent faire une carriére professionnel chez nous.

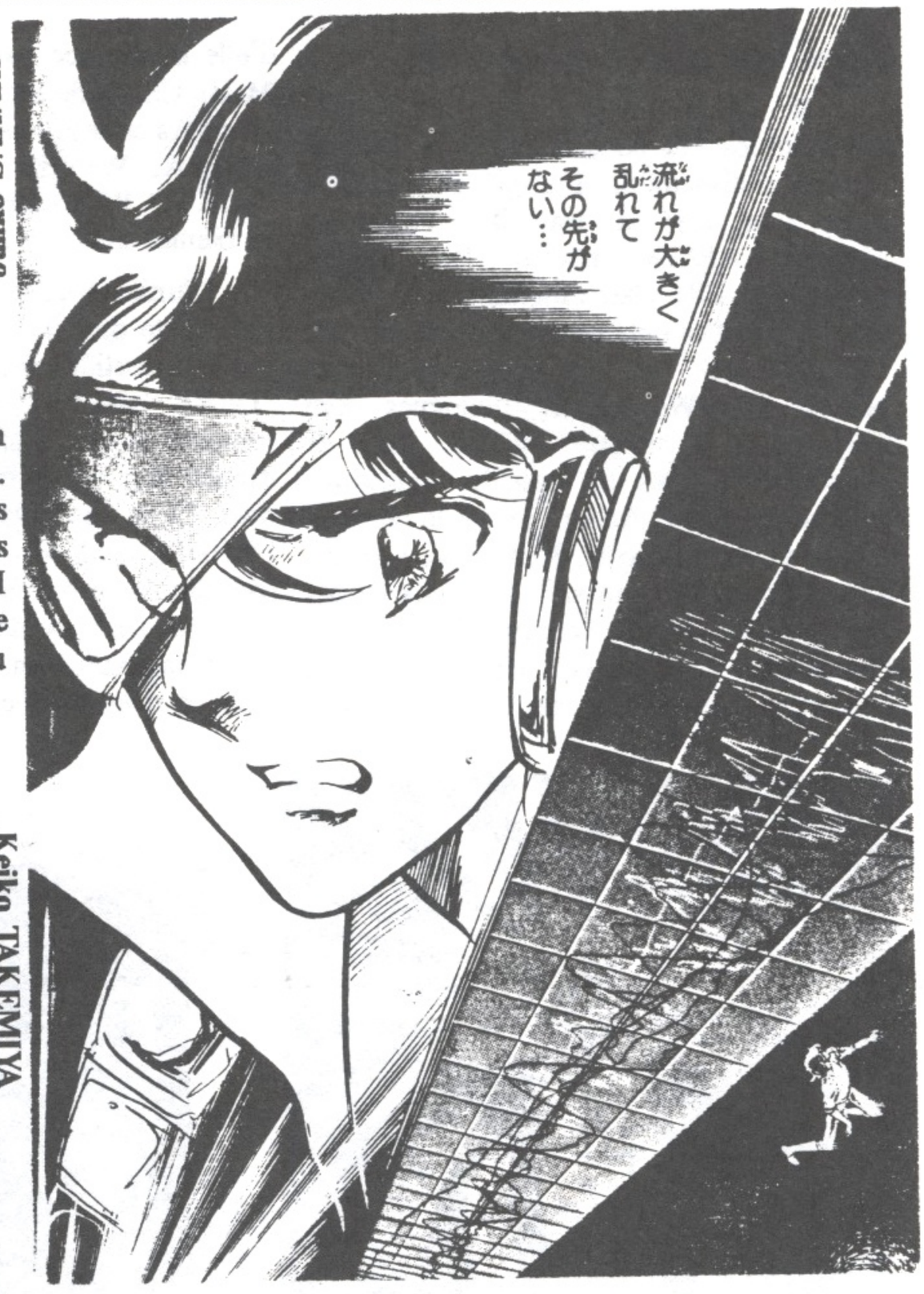
Christelle DESHAYES

Copyright : Haruko TAKACHIHO, SUNRISE, MATSUTAKE FILM, BANDAI.



SHOOJOO MANGA

Comme nous l'avons dit dans le précédent numéro, il existe un genre particulier de mangas dont le public visé sont les jeunes filles. Ces bandes déssinées sont également réalisé par des femmes, elles sont nombreuses et trés connues. Nous allons ici tenter de vous présenter les plus célébres d'entre elles (à part Rumiko TAKAHASHI qui se démarque par son style trés particulier de narration...) ainsi que leurs oeuvres les plus marquantes qui concernent le monde du Fantastique et de la S.F



Etant donné que ce sont les dessinatrices considérées comme les plus "grandes", nous commencerons par Moto HAGIO et Keiko TAKEMIYA.

Moto HAGIO a réalisé de nombreux mangas sur fond de littérature fantastique et de science fiction. On peut retrouver dans ses traveaux l'influence d'E.A. POE, U.K. LE GUIN, R. BRADBURY. L'un de ses grands succés fut "POE NO ICHIZOKU" (la famille de POE), une histoire de vampire en Angleterre. Edgar et Alain ont 14 ans, ils ne grandissent plus et traverseront les époques sans vieillirent d'une seconde. Ils ont besoin de l'énergie d'homme ou d'essence de rose...Mais elle ne se contente pas de l'imaginaire fantastique et réalise également une histoire sur les ballets, elle prouve ainsi son talent pour aborder différents sujets. Actuellement "UNI NO ARIA" (ARIA de la mer) dans le magazine mensuel ASUKA obtient un grand succés.

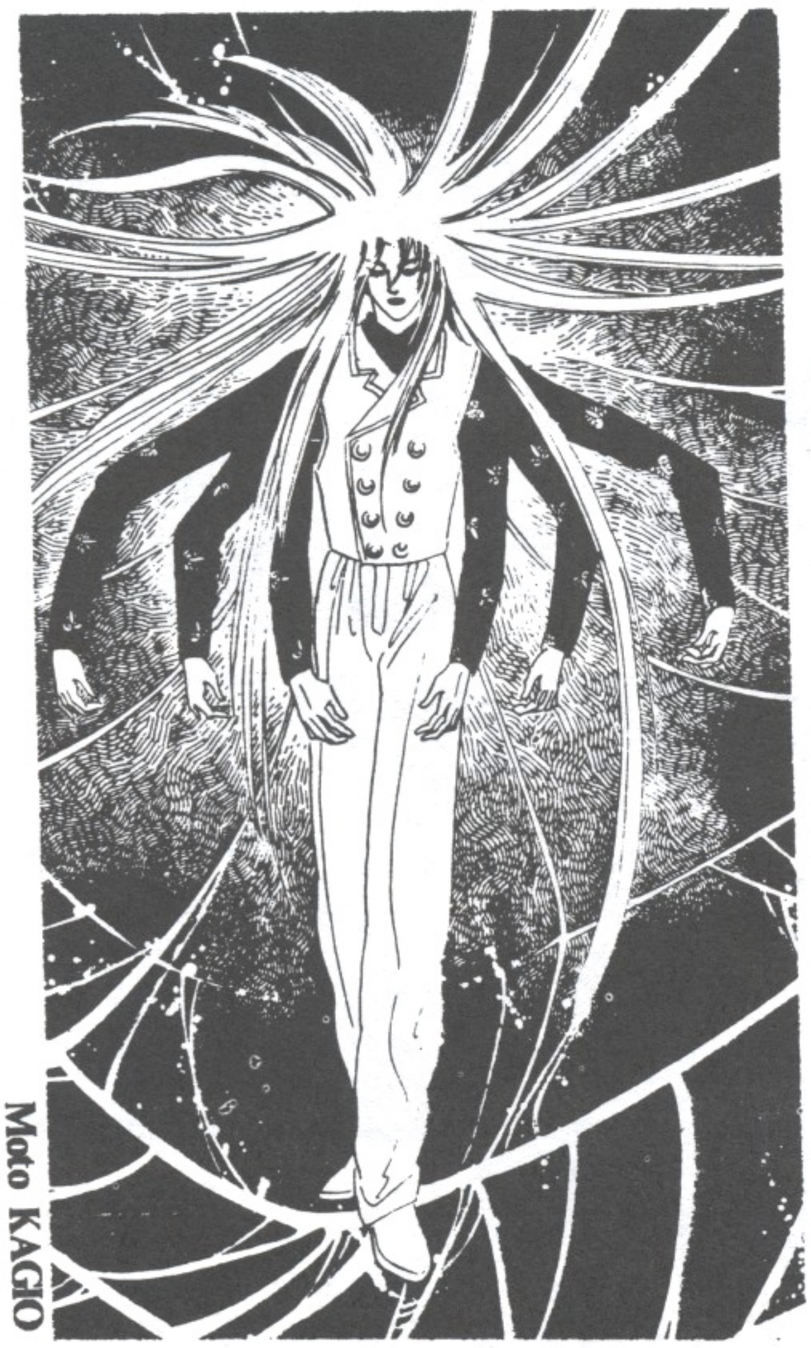
Keiko TAKEMIYA est connue comme spécialisé dans le domaine de la S.F "TERRA HÉ" (vers la Terre) est l'une de ses oeuvres les plus célébre. Cette histoire raconte l'épopée des E.S.P. (gens dotés de pouvoirs mentaux) en exil de la Terre. Ayant le mal du pays, ils révent de retourner sur notre bonne vieille planéte et d'abandonner leur vaisseau spatial sous le commandement de SOLDIER BLUE qui est à leur tête. Parmi ses ouvrages concernant le domaine du fantastique "ISVALONE DENSETSU" (la légende d'Isvalone) reste le travail le plus représentatif de TAKEMIYA; un prince bissexué, voyageant à la recherche de l'ancienne contrée d'Isvalone, est devenu un démon aux grands pouvoirs magiques bien qu'il conserve l'esprit du bien. D'autre part, elle a réalisée une série mettent en scéne des homosexuels, "KAZE TO KINO UTA" (le poéme du vent et des arbres) est un véritable chef-d'oeuvre également. Elle continue actuellement "TENMA NO KETSUZOKU"(la famille du sang de

pégase) dans ASUKA MAGAZINE.

Il existe un groupe de jeunes dessinatrices qui sont la cible de tout les regards maintenant, il s'agit de CLAMP. Elles sont sept à travailler ensemble. Mokona APAPA réalise les dessins principaux. Elle était étudiante aux beaux arts quand elles ont commencée la série de "SEIDEn RG VEDA". L'histoire est de Nanase OKAWA et les dialogues sont formidables. L'histoire est sur fond de bouddhisme, dans un monde fantastique étranger au notre. Ashura en est le héros et il est entouré de Yasha, Kéndappa, Karura, Ryu et Soma qui symbolisent les six étoiles qui se sont rebéllé contre Taisyakuten, l'empereur des cieux. Une adaptation animée a été réalisée et fait déjà parler d'elle en France parmi les fans d'animés. Mais CLAMP est en train de réaliser plusieurs séries dans les magazines comme ASUKA, WINGS et SOUTH. La série "TOKYO BABILON" parut dans WINGS va bientot sortir en OAV.

Junko SASAKI est une dessinatrice spécialiste des histoires de S.F Ses oeuvres sont particuliérement tournée vers le rêve. "DARK GREEN" est l'exemple le plus frappant de son génie : un jour les gens du monde ont commencé à réver le même rêve. Dans ces rêves que l'on nomme R. DREAM, nous combattons les ZELEs, qui sont des monstres. Hokuto et Ryuon en sont les héros mais ce dernier n'est que le fruit de l'imagination et n'existe vraiment que dans ce rêve. Ils découvrent que les plantes contrôlent l'évolution de tous les êtres vivants de la Terre et les ZELEs sont la représentation de la pollution humaine de notre civilisation moderne. La passion de SAKAKI pour les dinosaures l'a conduite a creer et continuer actuellemnt la série "AOI RYU NO TANI" dans ASUKA. L'histoire est la suivante : une machine à voyager dans le temps permet de remonter jusqu'au crétacé. Des dinosaures sont envoyé tout bébé dans notre époque mais un être de l'époque présente doit le remplacer. C'est ainsi que deux jumeaux sont séparé dans le temps et l'espace dés la naissance. L'un vivant à notre époque et l'autre , recueilli par des dinosaures, survit au crétacé... tout un programme !

Keiko KATSUMURA

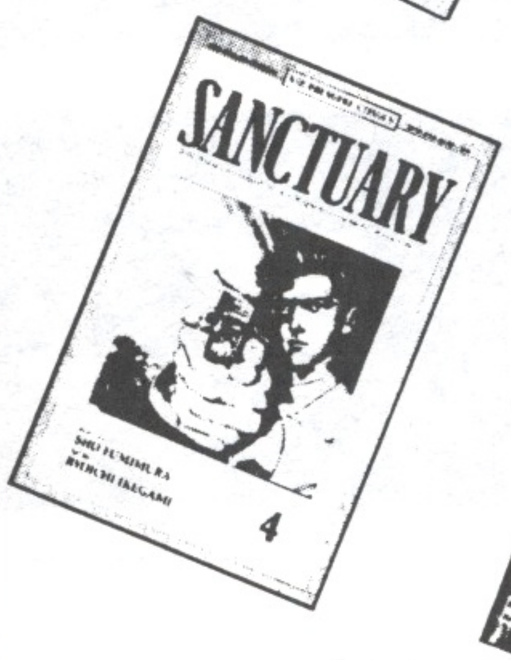


Moto KAGIO

CLAMP

auteur	titre	maison d'édition
Moto HAGIO	UMI NO ARIA	KADOKAWA SHOTEN
	POE NO ICHIZOKU	SHOGAKUKAN
Keiko TAKEMIYA	KAZE NO KINO UTA	KODANSHA
	ISVALONE DENSETSU	//
	TENMA NO KETSUZOKU	KADOKAWA SHOTEN
CLAMP	SEIDEN RG VEDA	SHIN SYO KAN
	TOKYO BABYLON	//
Junko SAKAKI	DARK GREEN	SHOGAKUKAN
	AOI RYU NO TANI	KADOKAWA SHOTEN

MANGAS TRADUITS



Côté publications américaines guére de changements ces temps- ci. Comme annoncé dans le dernier numéro d'AL, VIZ COMICS a publié "SANCTUARY" du dessinateur Ryochi IKEGAMI (CRYING FREEMAN) et auteur Sho FUNIMURA, RANMA 1/2 sort ce mois ci normalenment, nousattendons d'en voir le resultat car il a finalement été annoncé en couleur (Aïe!), sinon "STRIKER : the armored warrior"est paru également, un style qui préterait à planter ses mirettes ailleurs mais n'anticipons pas, il peut y avoir de bonnes surprises... On attend toujours la suite superbement mise en couleur d'AKIRA ckez EPIC COMICS et les planches de VENUS WARS se font attendre également chez DARK HORSE COMICS, un suspens haletant insoutenable. En gros nous pourrions nous inquiéter pour la montée du COMICS Nippon aux US, les titres se font rares même si les fans se manifestent de plus en plus, nottament MANGAZINE, en produisant eux même des BD style manga.

ITALIE

Ça y est ! Le "RICOMENCIO DA KAPPA" publiant les mangas de la KODANSHA va sortir. Ce mensuel publiera les volumes de "Oh ! MY GODESS", "THE GHOST IN THE SHELL"(le dernier Masamune SHIROW... fantastique !!!) et 3 X 3 EYES (Yuzo TAKADA). Un encart couleur sera réservé à l'animation avec dés le premier numéro GUNDAM et GUYVER. Sont annoncés également chez le même éditeur, les mangas de KIMAGURE ORANGE ROAD plus connu ici-bas sous le nom de MAX et CIE.

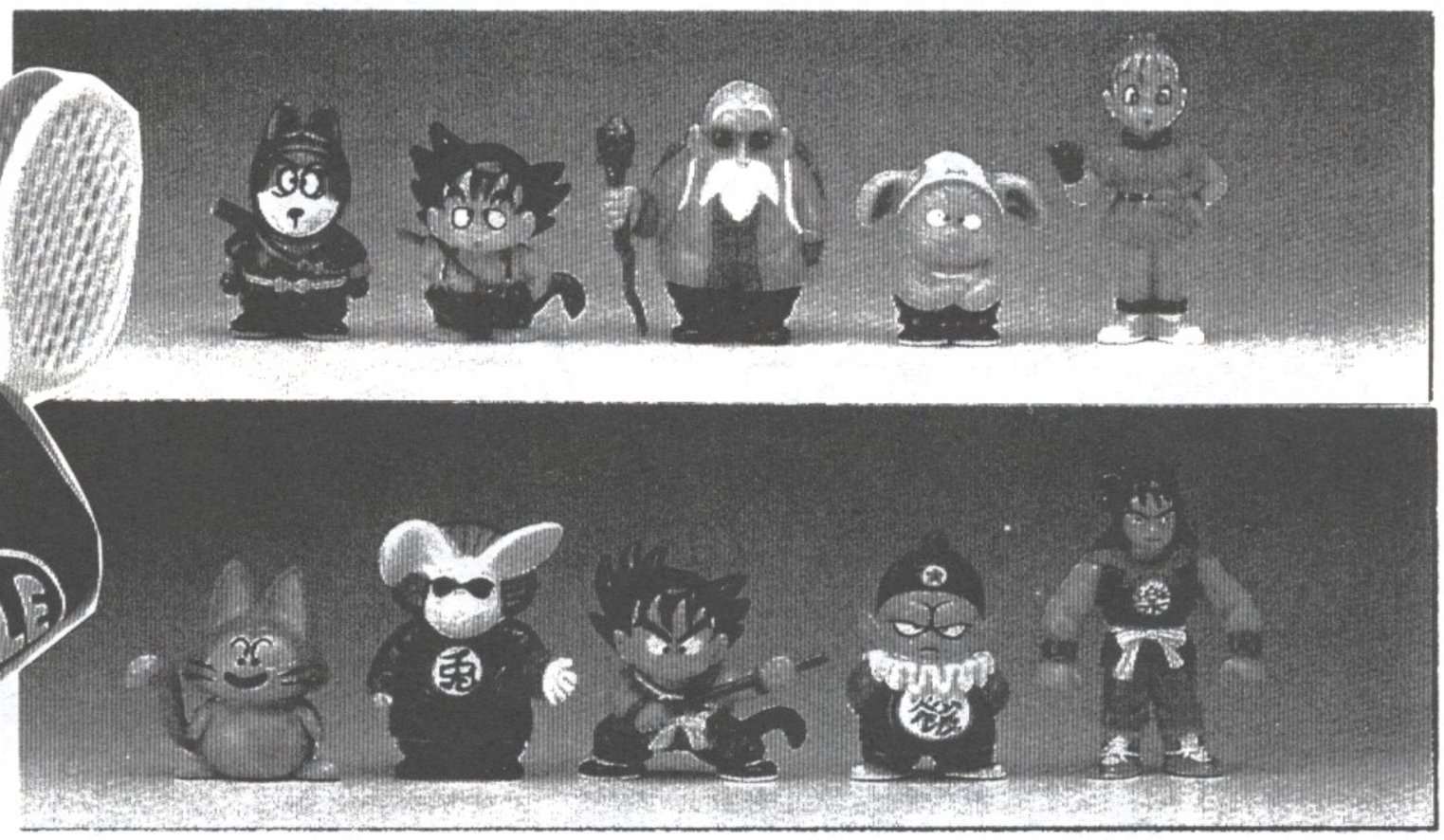
Du côté GRANATA PRESS, quelques évolutions également : ZERO contient dors et déjà PATLABOR, MANGAZINE compte passer à un encart couleur, GREY est remplacé par HOROBI du même auteur; DEVILMAN (GO NAGAï) est bien entamé. En collaboration avec la VIZ, plusieurs publications sont envisagées dont RANMA 1/2 (publication simultanée) et SILENT MOBIUS en noir et blanc (ouf !). Le clou du spectacle, c'est SAINT SEIYA, nos bien aimés CDZ publiés dans leur forme originale et déssinés par Masami KURUMADA, ainsi que la suite jamais traduite de HOKUTO NO KEN (KEN le survivant).

En France rien de nouveau, AKIRA continue sa publication aux ventes exceptionnel qui devrait faire réagir certaines maisons d'éditions, Rêve d'enfant (DOOMU) s'est terminé au troisiéme volume comme prévu, et puis c'est tout ? Ben non, le dernier né des journaux DOROTHEE, le DOROTHE plus, a sorti son deuxiéme numéro, chacun d'entre eux contenant un encart noir et blanc de mangas traduits en français : CITY HUNTER et DRAGON BALL ! Une bonne ou une mauvaise nouvelle. Nous avons pu noter plusieurs erreurs dans leur travail de traduction et de présentation inversé de leurs planches (pas de retouche au nivau des écritures sur les vétements ou les immeubles, effarant !), CITY HUNTER s'est vu affubler des mêmes noms que la version animé en français tandis que DRAGON BALL a obtenu un traitement de faveur en gardant les noms originaux, bref du bon et du moins bon, cependant il semblerait qu'ils n'aient pas obtenu les droits pour cette publication et que ces fragments (pas de suite apparemment) servent de "marché test". Du progrés certes mais à quand les veritables chef-d'oeuvres du manga pas assez connu et pourtant présentés par le regrétté "Cri qui tue" ?

Finalement, nous pouvons dors et déja annoncer la parution de manga de Dragon Ball en Espagne, où un contrat vient d'étre signé entre la Shueisha et l'éditeur japonais Comics Forum, et nos chers éditeurs espagnols. Un succès en perspective, vu l'ampleur du phénomène Dragon Ball dans toute l'europe auprès des jeunes, et des moins jeunes bien sur...

TORIYAMA, THE TOYS...

DRAGON BALL, un titre qui en fait baver plus d'un rien qu'à l'entendre. Si ses aficionados ont dévoré la série télé, attrapé tout ce qui pouvait exister en français ou en japonais sur le sujet, acheté sans les utiliser les goods les plus divers (ben oui, quelle idée d'utiliser son critérium ou sa gomme DBZ pour écrire ou effacer, hum..!) savent-ils seulement qu'ils ont aussi la possibilité de découvrir le monde de TORIYAMA sous forme de jolis jouets en plastique ou de magnifiques maquettes ?



BANDAI FRANCE a eu la possibilité comme chacun sait (surtout si vous suivez ma rubrique, bande de petits veinards...) de distribuer en notre beau pays des jouets dérivés d'un grand nombre de séries diffusées sur nos chaines. Il en a été ainsi pour les CHEVALIERS DU ZODIAQUE, mais également pour Dr SLUMP et DRAGON BALL.

ATTENTION! LE PETIT MONSTRE ARRIVE...

Voyons tout d'abord les jouets de Dr SLUMP. Ils se limitent avant tout à la charmante et un tantinet dévastatrice ARALE . Elle éxiste en poupée chiffon (environ 20 cm de haut) et cheveux en laine bleue, habillée de différente maniére : en jeans, en tenue de base ball ou déguisée en petit chat rose, les bras en position horizontale et la bouche ouverte pour faire "Choupoutoupoutou !" en courant dans le PENGUIN Village. Au meme format fut créé GATCHAN, déguisé en abeille, assez bien réalisé... on regrette cependant amérement son bavoir de bébé terreur venu de la préhistoire. ARALE fut également reproduite en petite poupée plastique de 13 cm environ qui fait "coucou" en levant le bras (actionné par un bouton sur son nombril), elle est vétue de façon classique, salopette en jean et casquette rouge, et livrée avec un sac de sport et deux raquettes de tennis (pas de balles, trop dangereux avec ce petit monstre!).

UNE DISTRIBUTION SURPRISE

C'est en 1989, alors qu'on ne s'attendait d'aprés leur catalogue qu'à une timide distribution de poupées ARALE, que furent distribués quelques jouets de DRAGON BALL.

Cette distribution fut trés limitée à cause du succés phénoménal des "Chevaliers du Zodiaque" en jouets. Quelques personnages de 3,5 cm de hauteur, et une poupée SONGOKU de 15 cm en chiffon et plastique, voila qui ne pouvait guére constituer une collection de choix. Pour commencer penchons-nous sur les petits personnages : livrés par 5 dans deux boites (en tout ça en fait 10) aux couleurs de DRAGON BALL, ceux-ci représentent :

*POUAL, OYAGUN, GOKU en tenue bleu, PILAF, YAMSHA...

*RENARD NINJA, GOKU en pantalon à bretelle, KAME SEN NIN (TORTUE GENIALE), OLONG, BULMA.

Mis à part YAMSHA et BULMA dans une version déformé qui ne les met guére en valeur, les autres personnages sont trés réussis : les couleurs et la finition, étant donnée la taille, sont parfaites. Le plus réussi reste sans doute PILAF, son blason représentant son nom (riz cantonnais!) sur le ventre, dont l'expression de malignité et de petite méchanceté est parfaitement reproduite. Un seul regret, les autres personnages ne sont pas sortis en Europe. Il faut savoir cependant que ces personnages existent au Japon mais en plastique de couleur uni et qu'ils ne sont pas peints du tout. Une version "plus" pour l'Europe ? En ce qui concerne la poupée "chiffon", le résultat aurait été bien meilleur si on avait pas fourni à SON GOKU des bras si longs qu'il ressemble plutot à un orang-outang, il est en tenue orange comme dans la version BD.

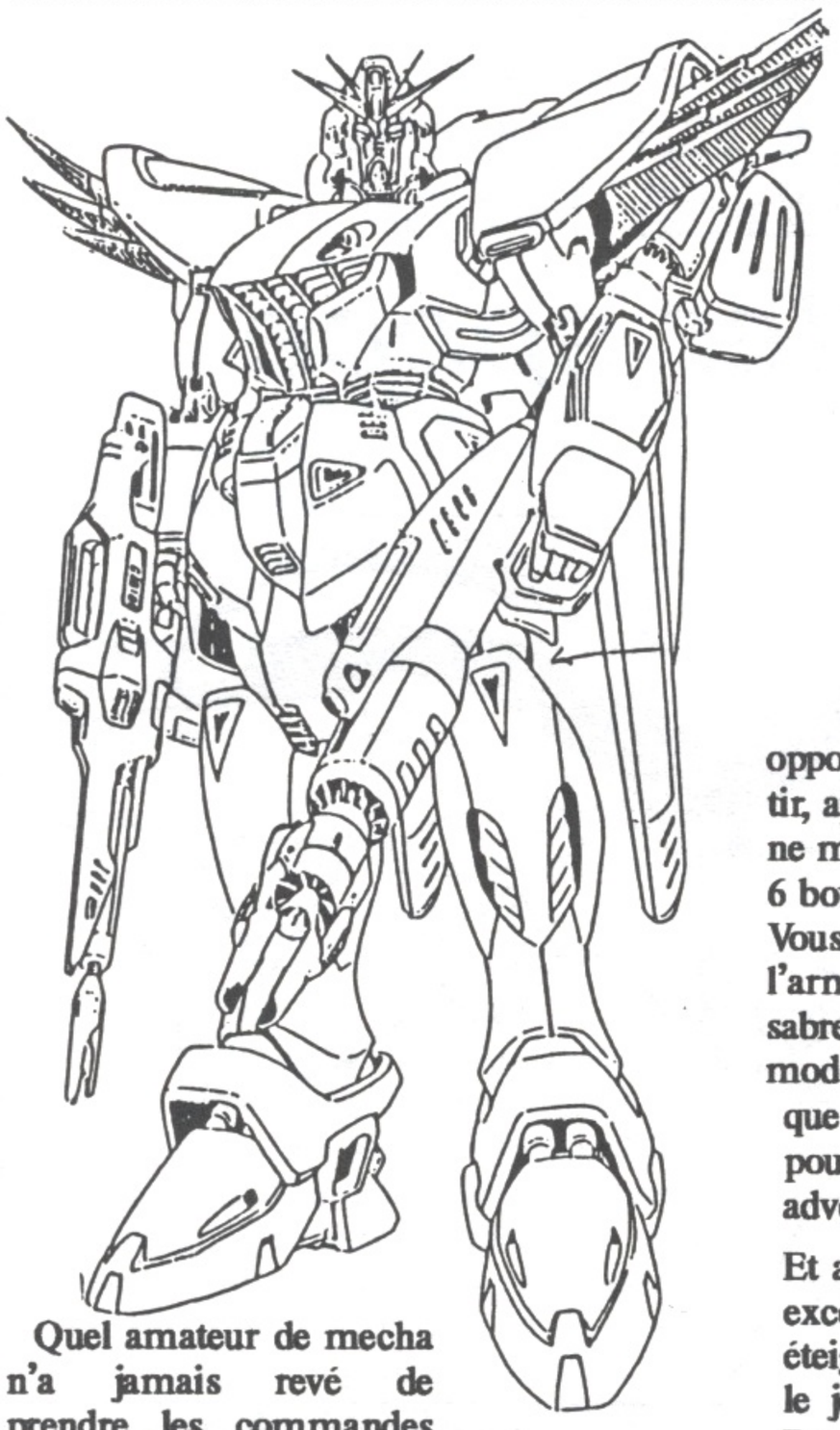
QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

Au Japon, tout les personnages ou presque ont été reproduits et plus encore. Cette année ont été produits les personnages principaux de DRAGON BALL ZETA, SONGOKU, PICCOLO, BEIJITA... SONGOKU a eu droit à toutes ses versions et toutes ses tenues, les versions les mieux reproduites et les plus fidéles restent celles de BANDAI. La figurine de 14 cm : l'une en position normale avec le haut du vétement amovible , l'autre en SUPER SAIYA JIN plus musclé et avec les cheveux blonds en l'air. Celui de 25 cm de haut, un mannequin entiérement articulé de la tête aux pieds, que l'on habille et dont on peut même lacer les bottes (si, si, si j'vous assure...), le seul probléme est qu'il a la tête de SUPER SAIYA JIN, blond aux yeux bleus, coiffure qu'il n'est supposé porter qu'en des cas extrémes dans la série...

Voila, il en existe bien plus en résine ou en soft vinyl dont la DRAGON BALL FAMILY qui reprenait une fameuse image les représentant tous à la fin de DRAGON BALL. Pour plus de renseignements, consultez régulièrement les HOBBY-JAPAN (revue mensuelle japonaise sur les modéles réduits), vous serez surpris du nombres de figurines qui ont été réalisées à partir de DAN. En ce qui concerne le travail de montage, vous pouvez toujours vous référer au No4 d'Animé Land.

Yvan WEST LAURENCE

DRAGON BALL et Dr SLUMP; Akira TORIYAMA, JUMP COMICS, BANDAI.



GUNDAM F-91

Quel amateur de mecha n'a jamais revé de prendre les commandes de ces fabuleuses machines que sont les mobile suits ? Ceci est désormais possible gràce à cette cartouche venue tout droit du Japon. Un jeu qui devrait satisfaire les fans de Gundam.

Malgré tout ce qu'on aurait pu imaginer, Gundam F-91 n'est pas un shoot'em up (ou jeu de tir, pour les néophytes), mais une sorte de jeu de stratégie...ou plutot de hasard ! Vous allez comprendre.

Après une présentation en images (ce qui est le minimum pour un programme tiré d'un D.A.) et en japonais, vous pouvez soit débuter une nouvelle partie, soit en reprendre une préalablement sauvée après l'act 1.

Re-présentation, qui vous indique cette fois-ci qu'il va falloir se jeter dans la bataille. Première phase: sur un écran divisé en cases hexagonales sont représentées les forces en présence: un robot ami ou ennemmi par groupe de combattants. Vous devez, à bord de votre F-90, aller à la rencontre d'ennemis sans trop vous éloigner du vaisseau-mère. Selon le déroulement des hostilités, l'unité adverse aura peut-etre été déjà endommagée (ce qui, bien sur, vous avantage). C'est ici que le "vrai" jeu commence. La partie supérieure de l'écran est maintenant réservée aux animations, et la partie inférieure est votre tableau de bord: on y trouve l'état de votre mobile suit et le radar où se déroule tout le jeu...

Ensuite, c'est très simple: lorsqu'un opposant se présente dans votre champ de tir, appuyez sur le bouton (désolé mais je ne me souviens plus lequel car le joypad a 6 boutons, sans compter Select et Start !). Vous étes en mode attaque : sélectionnez l'arme qui vous semble convenir (rifle, sabre, mitrailleuse et bien d'autres selon le modèle du robot)...et tirez ! Puis attendez que ça se passe: regardez les animations pour savoir si vous avez touché votre adversaire.

Et après ? Recommencez jusqu'à ce que, excédé par une telle monotonie, vous éteigniez votre console ! Car c'est là tout le jeu : tout se passe au niveau du radar. Repérer, tirer, c'est tout. La seule difficulté est d'attaquer avant les autres; et lorsque vous vous faites tirer dessus, vous ne pouvez pas agir sur le comportement de votre mobile suit (et c'est la meme chose quand vous tirez : une fois vous endommagerez ou détruirez votre ennemi, une autre fois celui-ci esquivera, sans appel !). C'est donc du hasard, mais vous pouvez quand meme aider le hasard en choisissant une arme adéquate (utiliser le sabre qui est une arme de courte portée contre un opposant placé très loin se révélera inefficace).

Pour couronner le tout, la réalisation n'est pas extraordinaire et la cartouche n'exploite pas les capacités pourtant étonnantes de la SuperFamicom; un tel jeu pourrait très bien etre développé sur PC Engine ou sur Megadrive.

Mais alors, quelle est cette force mystérieuse qui me pousse à jouer à Gundam F-91 ? Peut-etre parce qu'il est inspiré d'un D.A. renommé... Bref, un soft idéal pour les mordus de Gundam, et pour ceux qui n'ont pas peur d'etre un peu déçus par son intéret limité et sa réalisation très moyenne.

Jean-Benoit SILVESTRE

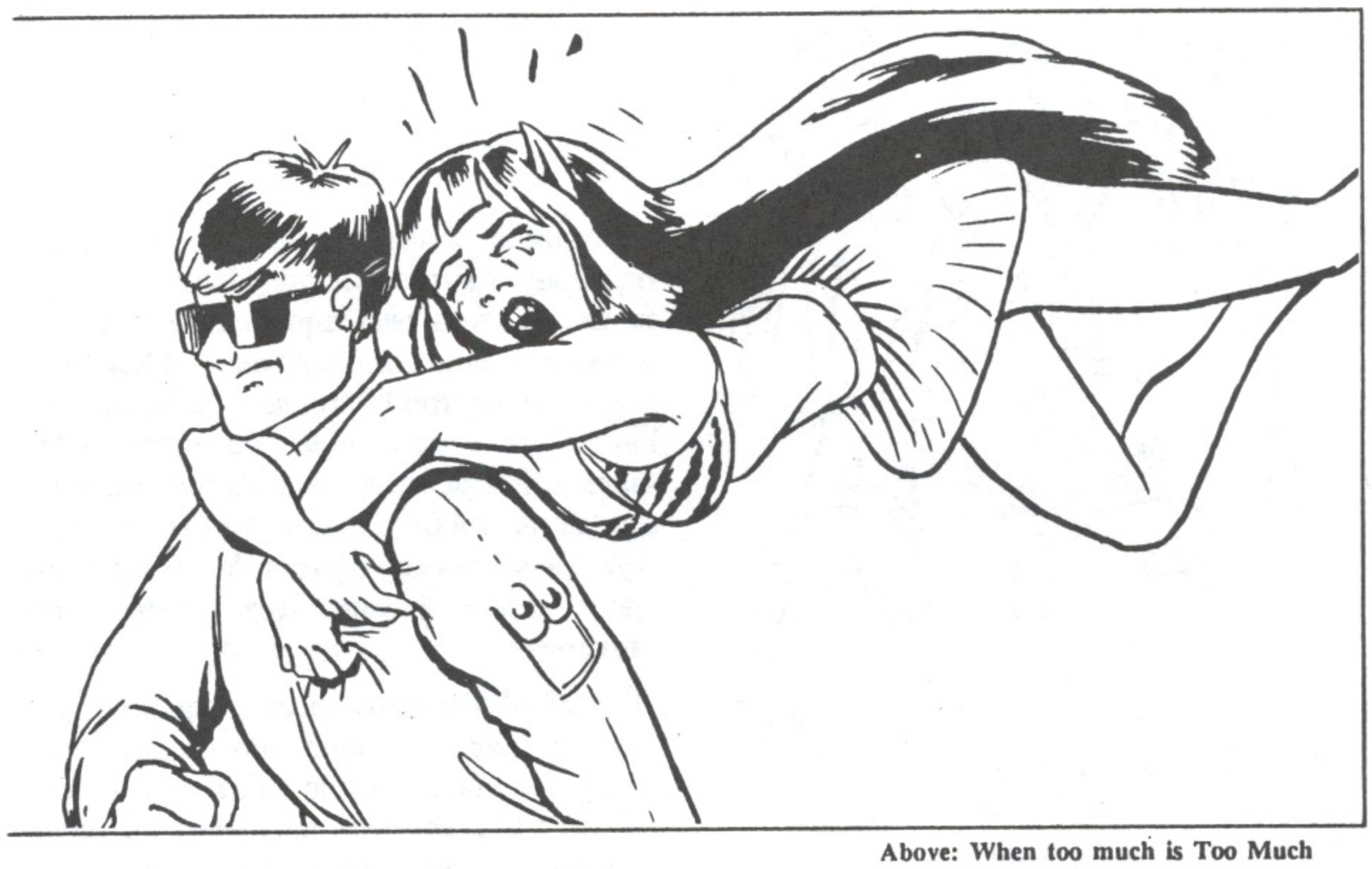
GUNDAM F-91

Jeu Vidéo: BANDAI pour SuperFamicom

Cinéma: SUNRISE / EMOTION (vidéo)

JEU DROLE

Teenagers from outer space



Above: When too much is Too Much

Si vous avez déjà joué aux "jeux de rôle", oubliez tout, vos connaissances en matiére de fléaux d'armes du XVIéme siécle ne servira pas à épater la galerie ici. Nous vous conseillons de ne pas lire cette page si vous voulez vous en tenir à "Donjons et Dragons" ou si vous tenez à votre santé mentale. Vous avez été prévenus, ceci est un point de non retour ! Si vous voulez délirer, continuez...

"TEENAGERS FROM OUTER SPACE" accuse déjà quelques années d'existence mais reste encore unique en son genre. Son seul but est de délirer, voire même de délirer et peut être aussi de délirer (ce qui laisse un choix assez grand reconnaissez le). C'est le seul jeu qui vous permet de renverser le "Maitre de jeu" de son siége si il vous énerve (comme c'est généralement le cas) et où c'est souvent plus drôle de tricher... Et puis rien que pour lire les régles ça vaut le déplacement, vous ne risquez pas de vous ennuyer à moins que vous n'aimiez les jeux avec 2676 pages de tables de "dommages occasionnés par un choc protoplasmique" qui ont cet énorme avantage de soutenir vos meubles bancals.

Le scénario est le suivant : la Terre a été envahie (j'ai déjà entendu ça quelquepart...). Réputée pour ses universités, des centaines d'extra-terrestres étranges venus des quatres coins de l'univers (à supposer qu'il ait des coins) sont venus étudier sur notre bonne vieille planéte. Imaginez-vous le désastre (surtout pour les joueurs de D & D) ? Et comme le nom du jeu ne l'indique pas vous incarnez un teenager de la planéte que vous voulez, et si vous ne tenez pas à connaitre vos origines vous n'êtes pas tenu de le savoir.

Le systéme de jeu est trés simple. Vous avez huit caractéristiques : l'intelligence (smarts); l'aptitude physique (body); le degré de relation avec les parents (rwp); la chance (luck); la capacité de conduire (driving); la beauté (looks); le cool et l'endurance (le bonk). Tirez un dé de six pour chacune d'entre elles puis changez les scores autant que vous le désirez. Vous avez aussi des talents affectés d'un bonus (de maître du kung-fu à "avoir l'air cool avec des ray-ban", en passant par tous ceux que vous pourrez ou ne pourrez pas inventer); pour les extra-terrestres vous tirez trois pouvoirs et decidez de son apparence, pour les humains seulement un attribut particulier puis décidez de trois traits de caractéres trés prononcés chez votre perso. Quand vous tentez une action, vous lancez un dé de six, ajoutez la caractéristique plus d'éventuels talents et vous tachez de faire le plus possible. Seulement voila, si vous reussissez trop bien alors tout se retourne contre vous (messieurs "grosbills" bonsoir). C'est simple et à partir de ça vous pouvez faire ce que vous voulez et même ignorer les régles. Le résultat est un jeu complétement délirant dans lequel vous vous amuserez aussi longtemps que possible et pour lequel votre aptitude à écrire des scénarios pendant des heures vous servira moins que votre humour et vos dons d'improvisations.

Bon, c'est gentil tout ça mais pourquoi parler de ce jeu dans ce journal ? Si, si, je vois les raleurs là derriére, prétendre que j'ai encore projeté de mon influence envers le grandiose (le léche botte y'a qu'ça d'vrai...) rédacteur en chef de cette publication. Et bien non ! Dîtes moi donc là, derriére : une histoire d'extra-terrestres aux pouvoirs étranges qui descendent dans les universités et qui passent leur temps à créer des problémes à cause de leur facultés venus de l'espace (mammouth ?) et de leurs histoires d'amour sans fin qui n'aboutissent jamais (les auteurs y ont d'ailleurs pensé avec une panoplie de moyens d'interrompre l'instant fatidique ; mon préféré c'est le capitaine KIRK de STAR TREK qui se téléporte par erreur), ça vous rappelle rien tout ça par hasard ? Et bien vous êtes des cancres, ce qui est d'ailleurs un trés bon atout dans ce jeu.

En le parcourant, on ne peut qu'arriver au constat que ce jeu est inspiré à fond d'URUSEI YATSURA. Les extraterrestres présentent souvent les mêmes pouvoirs (décharges électriques de LAMU, transformation en monstre de REI) et les humains les mêmes attributs particuliers (riche pourri comme MENDO par exemple). Les gadgets sont souvent apparus à un moment ou un autre de la série (le pistolet garçon/fille utilisé par les corbeaux par exemple) ; quand au scénario, une bonne partie d'entre eux correspondent exactement à un épisode de la série ou une des OAV. A ce point là pas la peine de penser qu'il s'agisse d'une simple coincidence...

D'un autre coté, ce n'est pas un simple plagiat. Les auteurs ont exclu toute référence à une culture purement japonaise pour la remplacer par une culture américaine, gardant seulement une partie de l'oeuvre de TAKAHASHI : le joyeux délire que nous retrouvons dans bien des épisodes (voir Anime Land No 4). Le résultat est un jeu excellent, probablement le plus original jamais écrit. Si vous tenez à resituer l'ambiance dans une culture typiquement nipponne, vous retrouverez vite une adaptation parfaite en JDR d' URUSEI YATSURA. Que vous le fassiez ou non, croyez-moi, l'investissement vaut le coup.

Cedric LITTARDI

Teenagers from outerspace

(Version anglaise uniquement)

Mike PONSMITH / R. Talsorian games INC. (1987)

CD AKIRA

Même si "Akira, le film" n'a été diffusé que 2 semaines, ici, en province, les fans étaient au rendez-vous. Et pour aller de paire avec ce phénomène, la bande son "Symphonic Suite Akira" est désormais disponible dans notre Hexagone, fait rare pour un film japonais...

Le CD, réalisé par le Geinô Yamashirô Gumi, s'avère être en fait bien plus qu'une simple bande sonore : c'est une véritable composition mélant techniques modernes et traditions, ainsi qu'Orient et Occident, ce qui lui confère son aspect unique et novateur. Au total 10 morceaux composent cette oeuvre musicale, qui restera à jamais inscrite dans les mémoires...

1- Kanéda

Néo-Tokyo - 17eme district - un bar louche "Chez Harukiya" - à l'intérieur, Kanéda, averti par son pote Yamagata, part avec sa bande en moto pour se défouler. Juste avant de chevaucher son engin mécanique, il active le Juke Box, et la musique démarre "plein pot"...

Une musique qui commence incroyablement fort, bien au- delà du seuil de la douleur auditive. Bruits de tonnerre, hélicos qui passent, puis vrombissement d'une moto futuriste, les décibels grimpent très vite. Enfin, un des plus beau morceau du CD se lance. Afin de restituer l'impression de dynamique, le groupe utilise le Jegog, ensemble de percussions indonésien, couplé avec une ligne de basse entrainante. A celà viennent bientôt s'ajouter des mots déchirés, lancés dans les écouteurs, sans ordre précis : tonnerre - feu - morceaux brisés - rue - force - lune - ciel - camaraderie - fête - les autres - courir. On perçoit également le nom "Kanéda". Puis tout- à-coup, les nombreux chanteurs (une centaine) entonnent la phrase "RASSERA !" sans arrêt, de plus en plus vite, avec une intensité sans cesse croissante, ce qui produit une sensation d'éexcitation. Finalement, le morceau s'achève par les prénoms des héros : Kanéda, kay, Tetsuo, Yamagata ; le Jegog et la basse se font plus présents, forts, et la délivrance arrive enfin dans une explosion, arrêtant tout d'un coup.

2- Fight against the Clowns

Seconde partie du combat à motos, qui voit l'arrivée du chef du gang des Clowns : le Bouffon. Sa carrure imposante et son immense force physique sont rendues à travers une technique de respiration originaire d'Afrique : inspiration forte, 2 expirations, tout cela créant à la longue une lithanie oppressante. Des chuchotements en arrière plan rendent le personnage du Bouffon encore plus malsain et angoissant.

Cessation soudaine, place au thème de Kanéda (morceau 1). Puis retour aux respirations. Ces coupures successives traduisent une impression de combat acharné. Finalement, les respirations et le Jegog se superposent, accompagnés d'une mélodie au synthé qui finit par les englober tous les deux. A la fin du morceau, le synthé reste seul. Rappelez-vous, dans ce combat, il n'y a pas eu de vainqueurs.

3- Winds over Neo-Tokyo

Moment calme, rêves de fuite, d'évasion de Tetsuo et Kaori : "partir loin - où ? - on verra bien...". Pour rendre le thème fuyant du vent, le synthé est indispensable. Le musicien tient une note, et quand on a l'impression de pouvoir s'en saisir, il la fait rapidement descendre pour remonter presque aussitôt. Ainsi, on sent le vent, inconstant, impalpable. Puis, vers le milieu du morceau, une ligne de basse puissante, c'est l'arrivée des forces aériennes, venues se joindre aux forces terrestres, Néo- Tokyo laisse une impression de désolation, de royaume décadent... En somme un morceau très 'soft', qui rappelle en certains passages des titres de Depeche Mode ou Pink Floyd.

4- Tetsuo

Le thème le plus important du récit, car il est joué à chaque fois qu'apparait le personnage principal : Tetsuo. Un instrument simple : le Gamelan, sorte de xylophone binaire (2 sonorités seulement), qui produit de superbes mélodies lorsque cet instrument est maîtrisé, et c'est le cas ici. La mélodie est reprise 3 à 4 fois de façon identique, puis une fois au synthé. Puis vient la phase de développement des pouvoirs psychiques de Tetsuo, rendue grace au Gamelan. D'abord simple, la phrase sonore s'étoffe peu après, avant d'arriver au paroxysme : c'est l'explosion... percussions, Gamelan, et choeur scandant le mot "data". Les sons claquent puissamment. Pour situer le passage, le développement est joué lorsque le docteur compare les schémas psychiques de Tetsuo et d4akira, et les "datas" lorsque Tetsuo utilise ses pouvoirs contre le char, puis en sortant des flammes...

Les magazines

En amérique du nord; Protoculture addict se fait attendre tandis qu'ANIMAG (No1 VOL 2)vient de faire sa réapparition. Un contenu fort intéressant mais à l'allure des premiers temps, une mise en page amateur et toujours autant de pub (maintenant en poster centrale, profitez-en...). Un dernier né sur le marché ou presque : MANGAZINE (version US) proposait jusqu'à maintenant des planches de BD style MANGA, ils incluent désormais de fort interessantes pages sur l'animation. Premier dossier : GO NAGAI.

En Italie, à part Yamato et Mangazine (voir rubrique mangas),les publications se multiplient. On remarquera le très intéressant Vidéo Cartoon and Comics, ainsi qu'un certain nombre d'individus peu scrupuleux (Japan Magazine, La libreria del Fumetto) qui s'en mettent plein les poches en publiant de belles images sans payer de droits... Coté vidéo, on remarquera 2 merveilleuses cassettes (groupe Yamato) : Baoh et Vénus wars, doublés en Italien.

Les choses bougent en Europe !

Le Royaume-Uni présente désormais son fanzine : Anime U.K. Comme toujours chez les anglo-saxons, il est très axé sur les robots, il est aussi très bien documenté. On peut regretter deux aspects : son prix un peu élevé (4 livre sterling, mais il en vaut la peine), et le fait que la totalité des illustrations sont redessinées par leur équipe de graphistes, ce qui est un peu dommage...

En France, MANGAZONE va sortir son numéro 4 dédié à la S.F, on ne vous le dira jamais assez, jetez-vous dessus ! SUMI est revenu à son ancienne formule de bulletin d'information réservé à ses membres. Nous y avons d'ailleurs appris que notre trés honorable collégue lyonnais se "désolidarisait" d'ANIMARTE. Nous aurions aimé en être avisé avant publication, nous sommes toujours les derniers à être au courant...

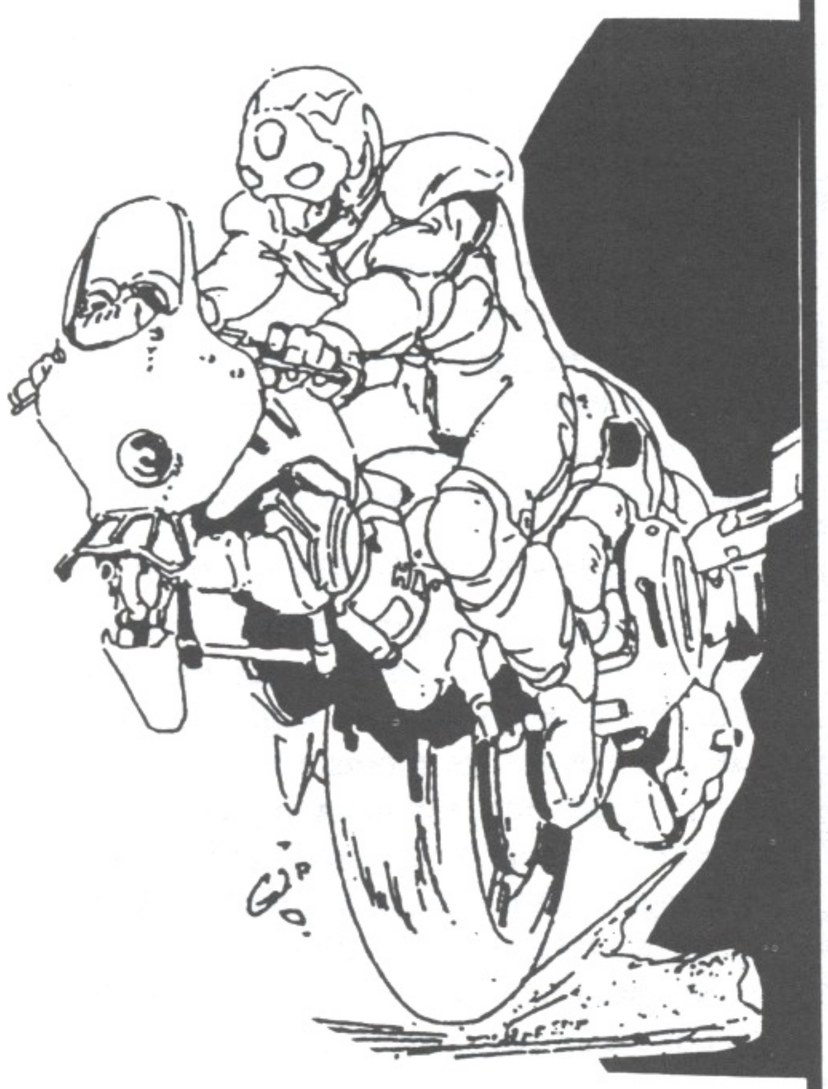
Les émissions

TELETOON continue de plus belle sur FR3 et devrait proposer bientot un émission spéciale sur Hayao MIYASAKI. Cette emission reste une référence sur tout les points de vue de l'animation, alors n'hésitez pas, c'est le mercredi et le dimanche dans JEFF

Les art books

Dragon Ball Z a son ANIME COMICS, il s'agit de l'OAV ou GOKU combat un membre de la famille, de Freezer.

LODOSS WAR est enfin édité dans les superbes pages que peuvent composer un ART BOOK en couleur, bourré d'illustration et de croquis, le meilleur du travail de Nobuteru YUUKI.



Vient ensuite une seconde période d'apaisement, correspondant à la méditation dans la chambre des enfants mutants. Enfin, le son du Gamelan devient pratiquement méconnaissable, et c'est le plein épanouissement des pouvoirs de Tetsuo. Furie de percussions, vertige qui se termine par un coup de gong salvateur.

5- Dolls' polyphony

Un de mes morceaux préférés. Le maître mot de cette composition est "puissance". Celui-ci est interprété lorsque Tetsuo est en prise avec ses cauchemars, des poupées géantes. Tout d'abord, quelques cris d'enfants retentissent, innofensifs. Ces cris prennent alors de la vitesse, nous entourent (effet stéréo garanti !). D'autres cris plus stridents se mélent aux premiers, plus violents : nous somment au coeur des cauchemars de Tetsuo...

Soudainement, c'est toute la puissance de ces enfants- vieillards qui éclate : des voix graves et fortes entament une mélodie que l'on se surprend à fredonner tant elle est envoutante... Nous sommes pris dans des filets, tissés par les cris toujours joués en fond. Dans ce morceau fantastique, se trouvent la personnalité des mutants : d'aspect jeune et innocent, ils révèlent par la suite leur puissance dévastatrice.

6- Shômyô

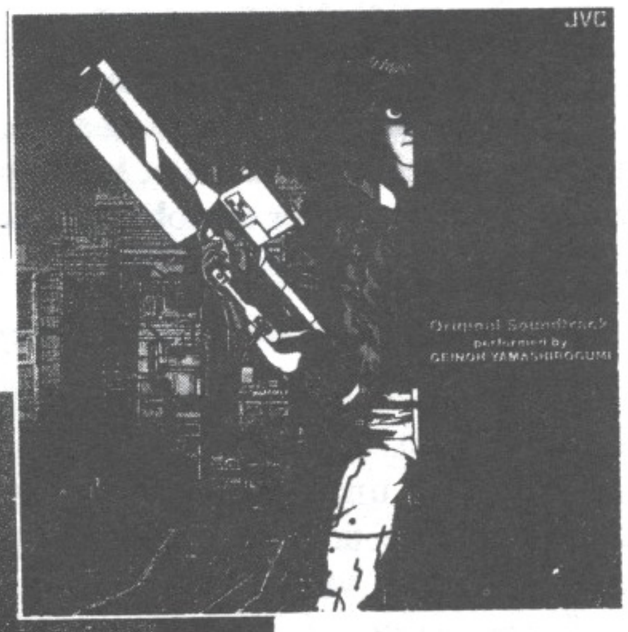
Morceau plus traditionnel, il est joué lorsque Lady Miyako est en transe, et entraine la foule avec elle. Il démarre par des prières et incantations au Bouddha, qui se transforme bientôt en chant rythmé, avec l'intrusion de guitares et synthétiseurs, qui confèrent à l'ensemble une impression de folie, de peur, de passions. Un morceau qui témoigne de l'importance du vent dévasteur semé par Akira dans Néo-Tokyo.

7- Mutation

L'effroyable mutation de Tetsuo est accompagnée par cette musique. Elle commence par des voix graves qui lancent des "dûda" sans discontinuer, puis arrivent les percussions. Mais ces percussions semblent échapper à tout controle. D'abord espacés dans le temps, les coups de batterie se rapprochent lentement, puis se mélangent, se multiplient de façon incontrolée, exactement à l'image des pouvoirs de Tetsuo... Rapidement, on entendra les noms des personnages se prononcer dans un brouhaha infernal, quelques cris puis un vertige s'empare de nous, frisant l'inconscience. Explosion... Silence. Alors des voix féminines s'élèvent, la mutation est terminée. Kanéda flotte dans une sphère de lumière créée par Akira lui-même. C'est alors une mélodie paradisiaque qui est jouée, une fin reposante et apaisante.

En un mot, ce compact disque est fantastique, nous vous laissons le loisir de le découvrir par vous même...

Sebastien BERTRAND



ANIMARTE

ANIME LAND - MOVE-DESIGN - ANIMECOM

Le journal ANIME LAND continu bon train. Afin de féter l'anniversaire du journal, nous vous proposerons bientot une réédition du mythique numéro 1 d'Animeland, à la mi- juin. Cette réédition sera augmentée de quelques pages et agrémentée d'une magnifique couverture couleur. Il vous sera proposé au prix habituel de 25 frs, vous pouvez y souscrire dès maintenant en remplissant le bon ci-dessous, en précisant qu'il s'agit de la réédition, bien entendu.

Nous tenons sincerement à vous remercier tous et toutes pour la confiance que vous nous accordez, mais surtout pour vos nombreuses suggestions...

Le premier numéro de MOVE-DESIGN est épuisé. Nous sommes heureux d'avoir eu la possibilité de vous faire découvrir quelques planches de mangas traduites en français... L'équipe de MOVE-DESIGN réalise en ce moment la maquette du second numéro dont l'évolution s'effectuera à l'image des premiers numéros d'ANIME LAND (mise en page améliorée, nombre de pages augmenté, illustrations etc...). Vous noterez l'étonnante vivacité d'esprit de la nouvelle publication des sbires de DOROTHÉE, le Dorothée spécial, qui inclu dans ses pages des planches traduites et inversées (totalement... y compris les enseignes en japonais ou différentes écritures européennes non retravaillées sur les planches, une fois inversées !).

La centrale d'achat ANIMECOM multiplie ses efforts afin de vous proposer de nouveaux articles dérivés de l'animation japonaise... Afin de vous faire patienter avant la sortie définitive du catalogue, nous vous enverrons un mini catalogue de compact disques, vous présentant un avant goût des commandes réalisables. Vous pourrez alors dès à présent vous procurer les meilleures musiques de vos séries animées, ou films d'animation préférés... à des prix raisonnables. N'oubliez pas que ce service est interne à l'association, car cette opération n'est possible qu'auprès de nos adhérents.

ABONNEZ-VOUS !!

Pour recevoir ANIME LAND, le magazine de l'animation, à domicile :

Abonnement de 6 numéros

☐ *-soit 130 Frs + 6 Frs de frais d'envoi par No pour la France métropolitaine* ☐ 166 Frs TTC

☐ *-soit 130 Frs + 10 Frs de frais d'envoi par No pour l'étranger* ☐ 190 Frs TTC

☐ *souscription ou commande d'anciens numéros (numéro 2 épuisé)* ☐ 31 Frs TTC

soit 25 Frs + 6 Frs de frais PTT/10 Frs en dehors de la France métropolitaine ☐ 35 Frs TTC

Adhésion annuelle à l'association

☐ *ANIMARTE vous permettant d'obtenir des réductions dans certaines boutiques. L'adhésion est nécessaire pour avoir accés à la centrale d'achat. N'oubliez pas la photo et l'enveloppe timbrée pour que nous puissions vous renvoyer votre carte!* 50 Frs TTC

TOTAL :

NOM et PRENOM : ..... DATE DE NAISSANCE : .....

ADRESSE : ..... VILLE : .....

PAYS : .....

Je vous adresse ci-joint mon réglement par chéque bancaire ou mandat postal à l'ordre d'ANIMARTE à l'adresse suivante:

ANIMARTE, 15, Rue de Phalsbourg 75017 PARIS

FRANCE

ALLER : Michel VAILLANT, les Oursons volants, voici les nouvelles séries sur FR3 qui est la seule chaîne à nous proposer des nouveautés, elle se réserve également un morceau de choix : TINTIN, de retour dans une adaptation trés complète de ses aventures, tout les mardi soir à 20h30 (1heure par album soit deux albums par soirée). Patlabor enfin sur TF1 mais dans une version qui porte encore à polémiques, à part cela les autres séries à succés continuent à étre joyeusement massacrées, les censures se faisant de plus en plus marquantes et visibles. A noter le passage des oeuvre de DON BLUTH (NIMH, FIEVEL...) sur C+, le grand retour des SIMPSONS remplacés par l'excecrable JAMES BOND JUNIOR

DEPARTS : ADIEU LA CINQ ! fini les beaux jours des DA complets avec génériques et diffusés jusqu'au bout, le monopole appartient désormais à Miss DOROTHEE (BOUH !)

RETOUR : Il ne serait pas étonnant de voir apparaître les séries à succés de LA CINQ sur TF1 tel qu'ORANGE ROAD (max et compagnie), NADIA, ETC.

GRANDE BRETAGNE

Nous vous avons parlé d'ANIME UK dans ce numéro, sachez que son pays d'édition voit actuellement une distribution à grande echelle des K7 vidéos d'AKIRA (version anglaise ou VO sous-titrés) et du film de FIST OF THE NORTH STAR (KEN le survivant). Il semblerait que ces K7 en PAL soit en vente dans la plupart des FNAC et au VIRGIN MEGASTORE de PARIS.

USA

Les choses bougent de l'autre côté de l' ATLANTIQUE. Aprés avoir sous-titré l'ensemble des Bubblegum Crisis et Crash, y compris les Hurricane Live (la version clip avec les chansons complétes), ANIMEIGO s'attaque aux épisodes vidéos d'ORANGE ROAD. De nombreux titres sont également disponibles chez US RENDITION (DANGAIO, GUNBUSTER, BLACK MAGIC M-66, DOMINION). Enfin la meilleure nouvelle de toute : le comics tiré de MACROSS II sera traduit par la VIZ simultanément au sous-titrage des vidéos.

JAPON

Nous traversons une période marquée par des remke ou des suites de grands classiques. C'est le cas pour UCHU NO KISHI TEKKAMAN (le chevalier de l'espace TEKKAMAN) diffusé pour la premiére fois en 1975. Cette série de la TATSUNOKO racontait l'histoire de Joji MINAMI, courageux chevalier de l'espace. La nouvelle série, TEKKAMAN BLADE, a été entiérement retravaillée et modernisée au niveau des dessins. Du beau travail !

Toujours au pays du remake, nous comptons TETSUJIN-28 FX, retour du premier robot géant digne de ce nom (voir article sur les robots). Et finalement, Shingo ARAKI, célébre character designer qui revient à sa premiére série : BABYLONE; qui sort en OAV. A l'origine, BABIL NISEI était une série de 39 épisodes diffusée en 1973 qui racontait les aventures de Koichi, descendant des extraterrestres fondateurs des bases soutéraines à l'age des babyloniens. On remarquera que le héros ressemble de trés prés à SEIYA ! De même MINKY MOMO (GIGI) continue sa nouvelle série avec succés à la télévision alors que MACROSS II est déjà sorti en OAV avec un premier titre évocateur de "lovers again".

A part cela, beaucoup de suites sont annoncées. On remarquera l'annonce de Honneamise no tsubasa II, ainsi que celle d'une nouvelle série de Harlock, annoncée par Matsumoto, qui interesse fort la Toei Animation au Japon. De plus, on attend sous peu un film de Silent Moebius et un nouveau film de Candy Candy. Dernière minute : La société Tezuka Animation présentera bientot un nouveau film de Tetsuwan ATOM, alias Astro le petit robot. Les reprises et les suites se succédent très rapidement : Legend of Arlslan II arrive, Patlabor se poursuit, Gundam 0083 continue, Record of Lodoss War se termine au 13eme épisode. A la télé, la Nippon Animation termine "la famille Trapp" avec Bush Babe, tiré d'un roman de Stevenson, qui raconte l'histoire d'une très jeune fille... et son bébé. Fin aussi pour l'animé de 3x3 Eyes, au volume 4.

Le 6éme film de Dragon Ball Z est finalement sur les écrans, quand au premier OAV des célèbres Bastard et VidéoGirl Ai, ils sont enfin édités par Jump VIDEO... Ah, et puis si Hades (Saint Seiya) n'a toujours pas décroché de sponsors, les Saint Seiya Paradise, mignons petits personnages SD (super difformed), publiés par V Jump remportèrent un tel succès que des jolis jouets sont sortis au Japon (déjà disponibles pour les membres d'Animarte, au travers de la centrale d'achat Animecom...).

Dans le prochain Anime Iand : un interview de ISAO TAKAHATA, la suite des oeuvres de Leiji MATSUMOTO, le DA en France et en Italie, la suite du festival de CORBEIL, ETC.

N'hésitez pas à nous écrire pour nous donner votre appréciation du DA et de notre journal. Toutes les idées sont les bienvenus ! Si vous désirez devenir rédacteur dans nos colonnes vous pouvez également nous contacter toujours à la même adresse.

ANIMELAND-ANIMARTE

15 rue de Phalsbourg

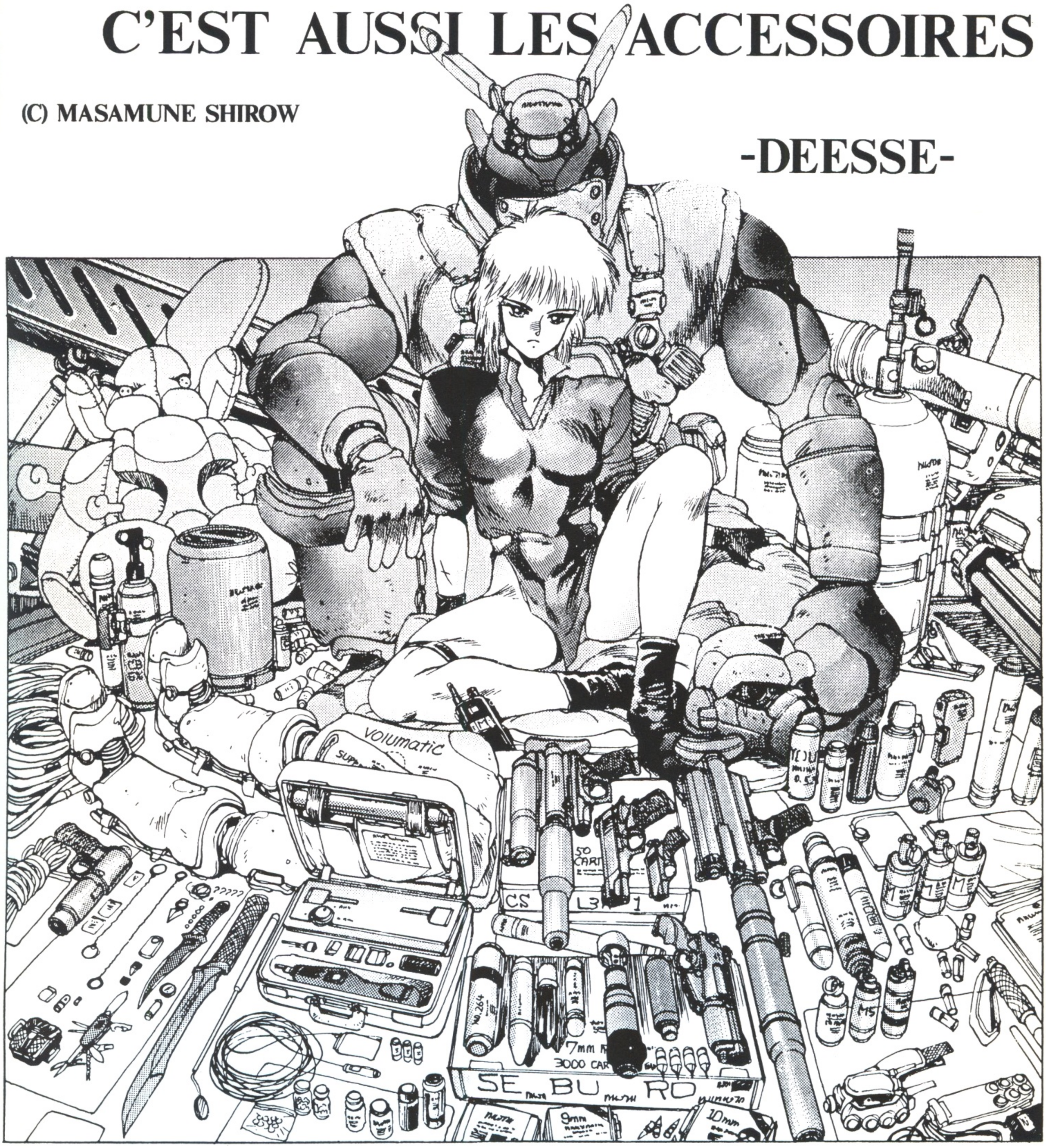
75017 PARIS

N'oubliez pas d'y joindre une enveloppe timbrée pour la réponse...

L'AMOUR C'EST AUSSI LES ACCESSOIRES

(C) MASAMUNE SHIROW

-DEESSE-



POUR TOUS LES ANIMES-FANS !

RDV tout les jours sauf le dimanche, de 11h00 à 19h30,

au 8 Rue COCHIN 75008 PARIS – M° Maubert Mutualité Tel. : 46 34 18 31

AVEC DES ARRIVAGES DIRECTS DU JAPON : MANGAS, KITS VINYL, MAQUETTES & JOUETS... MAIS AUSSI LES MANGAS U.S.A. : CRYING FREEMAN, APPLESEED, NAUSICAA, LONEWOLF AND CUB, AKIRA, WHAT'S MICHAEL, 2001 NIGHTS, COBRA, OUTLANDERS, HOROBI, GUNHED, VENUS WARS, SILENT MOEBIUS; 3X3 EYES, ROBOTECH et toutes les nouveautés !

LES MAGAZINES JAPONAIS : ANIMAGE, HOBBY JAPAN, ANIMEDIA, NEW TYPE, B– CLUB, NEW VIDEO MAGAZINE... LES MAGAZINES US SUR LA JAPANIMATION : ANIMAG, ANIMENOMINOUS, PROTOCULTURE ADDICT... LES FANZINES FRANÇAIS : MAGAZONE, ANIMELAND, STARTOYS...

LE TOUT CHEZ VOUS GRACE A NOTRE SERVICE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE !!!

TONKAM

IMPORTATION DIRECTE DES USA ET DU JAPON

29 RUE KELLER
75011 PARIS
(1) 47 00 78 38
FAX: 49 23 03 73

OUVERT
DU LUNDI
AU VENDREDI
DE 10H30 A 19H
SAMEDI
DE 14H A 20H

COMICS

LE DOLLAR A 8 FRANCS !!!
TOUTE L'ANNEE
MARVEL - DC COMICS - DARK HORSE
FLEETWAY - MALIBU - FANTAGRAPHICS
TUNDRA - TRADING CARDS - POSTERS
PIN'S - LIVRES D'ILLUSTRATIONS ET
UN GRAND CHOIX DE TEE-SHIRTS
COMICS IMAGES !!!

MANGAS
TOUTE L'ANIMATION JAPONAISE !

JUMP COMICS - SHONEN - B-CLUB
KODANSHA - YAMATO - GRANATA...
MANGAS US = LE DOLLAR A 7FRS !!!
VIZ COMICS - ECLIPSE - IANUS PUBLICATION
STRICKER - RANMA 1/2 - SILENT MOBIUS
VENUS WAR - V.MAX - ART BOOKS
ET TOUTES LES REVUES MENSUELLES
NEW TYPE - ANIME V - ANIMAGE
ANIMEDIA - OUT - CANDY - YOUNG
HIP ET LES MAGAZINES DE JEUX VIDEOS
COMPACT DISC - LASER DISC
& K7 VIDEO (NTSC) - POSTERS - KITS
RAMI CARDS - SHITAJIKI - INDEX CARDS
ET DES CELLULOS ORIGINAUX!!

CATALOGUE "MANGAS-GOODS" CONTRE 4 FRS EN TIMBRES
ET CATALOGUE "CD-LD" CONTRE 6 FRS EN TIMBRES

ANIME LAND - 5 - MAI 92

ANIME LAND, 15 Rue de Phalsbourg - 75017 PARIS - 3614 CHEZ* ANIMELAND

ANIME LAND

NUMERO 5

Cher(e) abonnê(e) !

Voici comme convenu votre nouveau numêro d'ANIME LAND, le magazine français de l'animation, qui est dêdiê à la dêfunte chaine de têlêvision française : La 5. Vous y trouverez en avant première des articles et illustrations originales sur votre passion du Dessin Animê, qui est aussi la notre...

Accompagnant l'animation, d'autres rubriques vous permettront d'apprêcier ses sources (les Mangas, les romans, etc.), son avenir, son exploitation et sa distribution au Japon puis en France.

A très bientot dans Animeland n 6 !

Toute l'équipe d'ANIME LAND

ANIMELAND à l'écoute...

Votre avis nous interesse !!!

Dites-nous ce que vous pensez des Dessins Animés et des films d'animation japonais que vous adorez... Parlez-nous de vos goûts, mais aussi de vos suggestions pour une télévision meilleure, si vous avez des idées, Animeland est pour vous le moyen de les exprimer...

L'industrie du Dessin Animé en France est faible (TV, K7 vidéo, musique, livres d'illustration..) mais c'est peut-etre votre chance de montrer votre engagement :

Faites bouger le Dessin Animé !!!

ANIMARTE-15, Rue de PHALSBOURG 75017 PARIS